№4' 2000

GUIDES

RED ALERT

HEAVY METAL FAKK 2

BALDURS GATE

SUB TITAN

LONGEST JORNEY

BABILON 5



Колонка главного редактора

Постоянные читатели нашего журнала (а я надеюсь, что таковые уже есть) наверняка обратили внимание на довольно долгий перерыв между третьим и четвертым номером. Причина задержки весьма проста, – мы думали. Думали о том, как и куда журналу двигаться дальше, о каких играх писать и как о них писать. Дело в том, что наш гайд по Diablo II был подвергнут достаточно жесткой критике, причем критиковали нас весьма продвинутые товарищи, можно сказать, профессионалы жанра RPG. Получив первую порцию критики, мы очень удивились. Ведь гайды-то обычно пишутся в расчете на начинающих игроков, так что трудно предположить, что их будут читать асы виртуальной жизни. А оказалось, что читают, да еще и хотят что-то для себя из этого чтения извлечь.

Осознав этот факт, мы задумались, не начать ли нам публиковать не просто прохождения игр, а развернутые описания, с подробным разбором всех фишек игры, юнитов, магии ну и всего прочего. Прочитав все это, игрок получит максимум информации, сможет сам выбрать направление развития и пройти игру своим собственным путем. Но при таком подходе будет страдать оперативность. А жесткая конкуренция за читателей между игровыми журналами заставляет публиковать гайды по хитовым играм в максимально короткие сроки.

Можно пойти другим путем, опубликовать сперва краткое прохождение, с самыми общими рекомендациями и одним единственным путем к победе, а потом, некоторое время спустя, вернуться к игре и поместить ее подробный разбор. Но будет ли справедливо заставлять читателя покупать два номера, с описанием одной и той же игры?

Споры в редакции затянулись, и к определенному мнению мы пока не пришли. Хотелось бы узнать, что думаете по этому поводу вы, наши читатели, а уж потом окончательно решать, как же нам поступать в дальнейшем. Ну а в этом номере мы помещаем материалы обеих типов.

Гайд по Baldur's Gate II относится к первому типу. В нем нет описания системы магии, прокачки персонажей и всего прочего, что составляет основу любой RPG. Мы даем только один путь прохождения игры, но зато этот путь выверен на все сто процентов. Следуя ему вы сможете пройти игру в кратчайший срок и с минимальными заморочками. А вот гайд по "Морским Титанам" относится ко второму типу. Хотя в нем и есть описание прохождения всех миссий, далеко не это главное. Если вы внимательно прочитаете первую часть материала, разберетесь с юнитами, зданиями и системой технологического роста, вторая часть вам и совсем не понадобится. Ну, разве что, в качестве справочного материала.

Напоследок хочу сказать пару слов о кадровых изменениях в редколлегии. Отец-основатель нашего журнала Андрей Шаповалов сменил место работы и теперь руководит отделом в книжном издательстве. Нелегко ему было расставаться с любимым детищем, помогло только то, что он успел подготовить себе достойную (как я надеюсь) замену. Мы благодарим Андрея за то, что он стоял у руля журнала в трудное время становления, и постараемся оправдать оказанное нам высокое доверие.

Искренне ваш

Веселов

Владимир ВЕСЕЛОВ

"Навигатор Игрового Мира GUIDES"

Главный редактор
Владимир Веселов

Заместитель главного редактора
Иван Сусанин

Над номером работали:
Владимир Веселов
Константин Подстрешный

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы:
190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.aha.ru***)
Internet Service Provider ILM (***http://www.ilm.net)***

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации ПИ №77-3960 от 14 июля 2000 г.

Отпечатано с готовых диапозитивов в
ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7 123845.

Тираж 17.000 экз. Заказ 5951
Цена договорная.

Содержание

Старшина Степанов

RED ALERT 2

Силы и средства
Allied Forces

Пехота

G.I.

Рядовой пехотинец, требующий "some action" на свою... долю. Имеет ценное умение за секунду превращаться в пулеметное гнездо, обкладывая себя, любимого, мешками с песком. При этом повышается дальность стрельбы, ее эффективность и защитные свойства пехотинца. Штук десять-двадцать таких ребят, свивших себе уютные гнездышки, представляют неплохой заслон, особенно на начальной стадии игры. Правда, при этом его легко переехать танком. Хлюп – и бойца нет.

Пехотинцы могут занимать неразрушенные постройки и обстреливать все, что будет проползать мимо до тех пор, пока здание, в котором они сидят, не сделают "красным". В этом случае, не желая погибнуть под обломками, ребята выбираются на улицу. Если хотите продлить их нахождение в стратегически важной постройке – пошлите инженера ее починить.

Attack Dog

В казармах, помимо людей, выращивают и боевых собак. Этот недокормленный (и потому очень злой) бобик – великолепная защита против шпионов и пехоты. Один прыжок – и вражеского солдата нет. Хороший баг, имевший место в бете, исправлен, и собачки не могут грызть бронетехнику. А жаль...

Engineer

Весьма ценный юнит, умеющий захватывать любые вражеские здания и ремонтировать свои. Помимо этого, может починить разрушенный мост, если затолкать его в небольшую будочку рядом. Инженер – личность сугубо гражданская, воевать не любит и, выполнив свои задачи, сваливает насовсем.

Rocketeer

Летающий пехотинец. Похоже, проблема с топливом у союзников решена окончательно, так как этот юнит будет болтаться в воздухе до тех пор, пока его не собьют. Великолепен для разведки и диверсий, если там, где он будет действовать, нет сил ПВО. Очень хорошо делать летучие (в прямом смысле) отряды таких "карлсонов" и выпускать их на пастбище вражеских харвестеров. Да и свою базу могут прикрыть. Еще одно ценное качество – возможность обстреливать воздушные суда. Против дирижабля Советов – самое оно. Можно сопроводить «Киров» "почетным эскортом" до полного уничтожения.

Spy

Шпион. Покажите вашему агенту левой кнопкой мышки, на какой юнит противника он должен быть похож, и засылайте на вражескую базу, чтобы обчистить закрома неприятельской родины, забравшись в завод по переработке минералов или устроив саботаж на энергостанции. Или, забравшись во вражеский Battle lab, подло изменить игровой баланс в свою сторону, похитив технологию с той стороны. Если запустить шпиона во вражеский военный завод, то ваша техника будет изначально выпускаться с "лычкой" ветерана. Смертельно боится собак, которые единственные могут разоблачить нашего Бонда. Портянки, наверное, по-другому пахнут. Еще одна опасность для шпиона на вражеской базе – это ползающие машины. Хотя обстреливать замаскированного агента не будут, но запросто могут его переехать. Одноразовый юнит, который исчезает после выполнения задания.

Chrono Legionnaire

Диверсант, использующий в своих действиях высокие технологии нуль-транспортировки или еще чего-то подобного. Может, используя свой излучатель, постепенно стереть из нашего пространственно-временного континуума любой объект. Будучи прокачанным, может "заморозить" почти любой движущийся объект до полного растворения. На собачек, похоже, все эти фокусы не действуют. Но, в отличие от шпиона, хронолегионеру проще удрать, так как перемещается он мгновенно в любое место, правда, после подобного перемещения юниту требуется несколько секунд, чтобы восстановить энергию.

NAVY Seal

"Морские котики". Крутой спецназ, настоящие "псы войны". Пехоту эти ребята щелкают как семечки. Могут взорвать любую постройку за один раз. Но вот против бронированной техники и защитных турелей весьма слабы. Борьба с танками – не их специализация. Умеют плавать, что дает возможность топить корабли и заходить врагу в тыл. Иногда это поможет удрать от прилипчивой бронетехники.

Tanya

Юнит, доступный в мультиплеере и в нескольких миссиях основной кампании. Если есть "псы войны", то это... представительница прекрасной половины спецназа. Вооруженная двумя пистолетами, мгновенно отстреливает пехоту с хохотом



Audaces fortuna juvat

и боевым повизгиванием. Фактически аналог SEAL, а в мультиплеере его заменяющий.

British Sniper

Юнит, доступный в мультиплеере. Неторопливой походкой разбитого ревматизмом и пораженного геморроем старца, снайпер выходит на позицию для отстрела пехоты с громадного расстояния. Правда, скорострельность оставляет желать лучшего. Предпочтительно посадить парня в броневик, тогда пользы от него будет больше.

American ParaDrop

Американские паратруперы, которых сбрасывают с транспортного "Геркулеса" в количестве шести штук. Приземлившись, превращаются в обычных труперов, а потом и в трупы. Но иногда можно высадить небольшой десант в безлюдном уголке вражеской базы для последующего накопления, если противник в упор не видит, что творится у него на базе. Доступны в мультиплеере и в обычной кампании, если захватить инженером гражданский аэродром. Проблема с вражеским десантом решается просто: пара злющих псов в месте приземления, которые не дадут парашютистам даже стропы свернуть.

Сухопутные машины

Chrono Miner

Комбайн по сбору минералов и доставки их на фабрику по переработке. Добытчик и кормилец. Хотя машина хорошо бронирована, но отстреливаться, в отличие от харвестера Советов, не может. Единственное преимущество – это мгновенное перемещение на обратном пути. Обычную руду желтого цвета, которую выбрасывают на поверхность бурильные агрегаты, набирают на 500 у.е., а вот разноцветную, которая не восстанавливается, — на 1000. Эту машину можно сделать на военном заводе за 1400 или, построив еще одно перерабатывающее предприятие за 2000, получить ее "даром".

Grizzly tank

Довольно средний по своим характеристикам танк, который, тем не менее, составляет основу бронетехники союзников.

I.F.V.

Скоростной броневичок, вооруженный по умолчанию не очень сильной ракетной установкой, которая может стрелять как по наземным, так и по воздушным целям. Если посадить в эту машину пехотинца, то броневичок становится пулеметным. Если запихнуть инженера – вы получите ремонтную машину. Если посадить Таню – получится настоящий истребитель вражеской пехоты и собак.



Prism tank

Танк, вооруженный лучевым оружием весьма мощного воздействия. При попадании в цель, луч расщепляется и поражает еще три близлежащие цели. Причем может рикошетом шандарахнуть и по своим, так что здесь будьте аккуратны. Броня, к сожалению, не очень крепкая.

Mirage tank

Великолепное средство для засад. Этот танк, если тихонько стоит и не стреляет, у врага выглядит как безобидное дерево. На карте у противника он тоже не отмечен, так что делайте выводы. Оружие у него более эффективное, чем у "Гризли", особенно против пехоты. Но эту штуку, при желании, можно разглядеть. Дело в том, что дерево, которое танк старательно изображает, часто отличается от тех, что растут в данный момент на карте.

German Tank Destroyer

Юнит, доступный в мультиплеере. Это самоходка, хорошо бьющая по бронетехнике. По всему остальному – весьма посредственно. Стреляет не слишком быстро и разворачивается всем корпусом, так как вращающейся башни не имеет.

Allied MCV

Передвижной Construction Yard. Становится доступным после постройки ремонтной площадки. Если есть лишние 3000 – стоит построить. Мало ли что... Да и если вы хотите развернуть еще одну базу в другом месте – тоже решение.

ВВС

Harrier

Ударный самолет, который намертво привязан к своему аэродрому. Вы не сможете посадить его на землю, и если аэродром уничтожен, то и самолет теряется также. Вооружен одной самонаводящейся ракетой. Для уничтожения вражеской Строительной площадки надо отправить в рейд не менее 16 машин, иначе сквозь систему ПВО не прорваться.

Nighthawk Transport

Транспортный вертолет, который, в отличие от Харриера, может садиться на землю, где и пребывает до тех пор, пока вы о нем не вспомните. Вооружен слабым пулеметиком, скорее для забавы, чем для уничтожения противника.

Korean Black Eagles

Юнит, доступный в мультиплеере. Эффективнее, чем Харриер, раза в два, хотя стоит столько же. И этим все сказано.

Флот

Amphibious Transport

Что это такое – видно уже из названия. Весьма вместительная транспортная амфибия. Основа ваших сил, если вы захотите устроить D-Day №2.

Destroyer

Весьма ценная посудина, потому что может обнаруживать и топить подлодки и кальмаров, помимо того, что неплохо и далеко бьет из пушки. Единственный момент, который стоит учитывать: вражеские субмарины эсминец выслеживает с помощью небольшого летательного аппарата. И если неподалеку находятся вражеские средства ПВО, то атаки может и не получиться.

AEGIS Cruiser

Корабль ПВО, справляющийся со своими обязанностями весьма неплохо. К нелетающим юнитам относится крайне равнодушно и легко может стать жертвой врагов, не подпадающих под вышеописанную категорию.

Aircraft Carrier
Авианосец, самостоятельно клепающий в своем трюме три самолетика мелкой наружности. Самолетики слабенькие, сбиваются очень быстро, и удар авианосной авиации эффективен лишь в большом количестве или по не защищенным ПВО целям.

Dolphin
Боевой дельфин с каким-то излучателем на спине. Ваши подводные силы. Только берегитесь кальмаров, которые сильнее. Кстати, если кальмар сцапал ваш корабль, то придется ударить вначале по кораблю, чтобы уродина с него слезла.

Сооружения

Construction Yard
Основа основ. Извечный спор, что было вначале – яйцо или курица, в данном случае бессмыслен. Вначале был Construction Yard. Без этого строения вы не сможете строить другие постройки. Хотя Строительная площадка выдерживает прямое попадание ядерной ракеты, берегите ее. Окружите стеной, чтобы не смогли проникнуть вражеские инженеры и обстреливать некоторые наземные юниты. Следите за состоянием и постоянно чините, если есть необходимость.

Power Plant
Энергостанция. От нее запитываются все здания. Если энергии не хватает, то выключается локатор, стационарные системы ПВО и лучевые башни. Приостанавливается работа супероружия и замедляется строительство зданий и техники. Так что энергия должна быть всегда. Стройте энергостанции с солидным запасом и старайтесь не ставить их в одном месте, чтобы не накрыло одним ударом ракеты или штормом.

Ore Refinery
Завод по переработке минералов. Основа вашей экономики. Лучше ставить два-три таких завода, чтобы наладить быстрое пополнение ресурсов и для страховки, если вы потеряете завод, а денег на постройку нового не будет.

Barracks
Казарма, где вы сможете тренировать пехоту и разного рода агентов-диверсантов. После постройки казармы становятся доступны защитные сооружения.

Airforce Command
Аэродром и локатор «в одном флаконе». Способен “приютить” четыре самолета и дать возможность строить Battle Lab.

War Factory
Военный завод по производству сухопутной техники и транспортного вертолета. Если воюете с компьютером, то АИ будет выбирать это здание для удара в первую очередь. Так что ставьте этот завод где-нибудь на отшибе, чтобы не потерять еще несколько сооружений "за компанию" при ядерном ударе.

Naval Shipyard
Верфь по производству флота и дрессировки дельфинов.

Battle Lab
Научно-технический центр, позволяющий строить высокотехнологичное вооружение и здания. Постройка весьма слаба и легко сносится. Делайте выводы.

Service Depot
Сервисная площадка для ремонта техники. Как и в любом автосервисе, за ремонт придется платить. Так что лучше посадить инженера в броневик и чинить танки совершенно бесплатно.

Ore Purifier
Очиститель минералов. Стоит дорого (2500), энергии потребляет прилично, но построить стоит, так как перманентно подбрасывает вам денег, очищая накопленный запас руды. Можно построить только одно такое здание.
Защитные сооружения и супероружие

Walls
Бетонная стена. На редкость эффективное защитное сооружение, особенно против непродвинутого противника и пехоты. Не игнорируйте это простое средство для защиты вашей базы от атак и проникновения инженеров и шпионов. Пехота вообще не может обстреливать постройки, закрытые стенами. Теперь можно строить не только отдельные сегменты, но и протягивать стену на несколько клеток.

Pillbox
Пулеметный дот. Не зависит от электричества и тем хорош. Неплохо выбивает пехоту.

Patriot Missiles
Ракетная установка ПВО. Чуть менее эффективна, чем ПВО Советов, зато хорошо сбивает тяжелые ракеты, пока вы не решите, что делать с тем, кто их пускает.

Prism Tower
Мощное средство обороны, гораздо сильнее Tesla Coil, так как если поставить несколько башен на небольшом расстоянии, то они будут подкачивать друг друга, усиливая мощность луча. То есть можно поставить пару на опасном расстоянии, а еще несколько – в глубине базы, в относительной безопасности, выстроив их цепочкой. Главное – чтобы луч от одной башни доставал до другой. Передающей и подпитывающей субстанцией может служить также Prism tank.

French Grand Cannon
Это мощное и дальнобойное орудие доступно только в мультиплеере, хотя парочку таких пушек вам предстоит вынести в одной из миссий. Довольно медленно разворачивает ствол, но если влепит — то влепит. Хотя танк одним выстрелом все же не грохнет. Но когда таких пушек несколько...

Spy Satellite
Как только вы поставите эту постройку, вам откроется вся карта. Так что стройте ее побыстрее. Не пробивается только область, закрытая Gap Generator.

Gap Generator
Что-то вроде станции помех, закрывающей от чужого и любопытного взгляда “интимные” места на вашей базе. Но вот



Audaces fortuna juvat

нахождения элементов супероружия видны противнику в любом случае. Само собой, что это хорошо только в мультиплеере, потому что АИ как всегда мухлюет и прекрасно знает, где у вас что. Если охота посмотреть, что же скрывается под черным пятном, просто обесточьте базу.

Chronosphere

Элемент супероружия. Когда вы возведете это сооружение, начнется обратный отсчет до готовности активации Chronoshift. Это способ мгновенной транспортировки небольшой кучки вашей техники из одного места в любое другое. Не надо прорываться сквозь заслоны, а достаточно десантировать ударный танковый отряд в тылу врага или рядом с постройкой, которую вам надо уничтожить. С пехотой фокус может и не получится. Так что, если хотите доставить инженеров или диверсантов на вражескую базу, посадите предварительно их в броневики. Когда хроносфера "созреет", кликайте на куче танков, которую вы хотите отправить, и показывайте - куда следующим кликом. Можно построить только одно такое сооружение.

Weather Machine

Еще один элемент супероружия союзников. После постройки тоже начинается отсчет времени — и через десять минут в вашем распоряжении убийственный Lightning Storm, который вы можете устроить над базой противника или над стадом вражеского войска, изготовившегося для атаки. Здание выдерживает прямое попадание ядерной ракеты, что хорошо. Странно, но в борьбе с АИ последний частенько игнорирует эту постройку и больше налегает на Военный завод и Строительную площадку. Ну и дурак. Можно построить только одно такое сооружение.

Soviets

Пехота

Conscript

Под этим мудреным названием скрывается рядовой пехотный Ваня. Стоит дешево, тренируется мгновенно. Толку чуть. Впрочем, если захватить этими ребятами в бурых шинелях здание, то польза может быть. А так – «пушечное мясо» в чистом виде.

Attack Dog

На вид какая-то лайка, но кусается не хуже, чем овчарка союзников. Единственное "автоматическое" средство по выдавливанию шпионов.

Engineer

Инженер, он и в Аф... пардон, в России инженер.

Flak Trooper

Еще один не очень ценный юнит, все достоинство которого сводится к возможности стрельбы по воздушным целям. Бьет не слишком сильно, поэтому тратиться на тренировку этих ребят, по-моему, не стоит.

Tesla Trooper

Пехотинец, замурованный в броню и вооруженный небольшим разрядником. Несколько таких парней могут расплавить танк. Ими можно также усиливать башни Tesla Coil.

Crazy Ivan

Какой-то псих, увешенный TNT и обмотанный бикфордовым шнуром. Обыкновенными динамитными шашками с таймером много не подорвешь, и ценность этого юнита весьма сомнительна. То есть одним зарядом он не способен вынести большое здание. А заложить второй ему уже вряд ли дадут. Хотя иногда прикольно бывает сунуть какому-нибудь вражескому пехотинцу заряд взрывчатки в штаны. Если и применять этих ребят, то только по незащищенным постройкам и по безоружным харвестерам.

Yuri (Psi Commando)

Специалист по пропаганде. Может со страстностью политрука объяснить любому несознательному империалистическому бойцу всю неправильность его поступков. "Просвещенный" юнит перевербовывается и начинает служить идеям Коммунизма. Причем охмурить по силам не только пехоту, но и технику. После этого Юрик устанавливает ментальную связь с подопечным (которая уже не зависит от расстояния). Если Юрика грохнут или он найдет новую цель, завербованный юнит возвращается в лоно своих прежних ценностей. Очень хорошо подходит для угона вражеского скота (то есть харвестеров). Помимо этого, Юрик может и весьма эффективно обороняться от пехоты. Если дать ему команду deploy, то он станет эпицентром небольшого пси-взрыва, уничтожающего всех пехотинцев, которые оказались рядом. Этот пси-взрыв может сварить мозги и своим, кстати.

Iraqi Desolator

Юнит, доступный в мультиплеере и в некоторых миссиях кампании. Облаченный в какой-то жуткий скафандр, тип не менее жутко сопит в свой фильтр и пакостит окружающей природе из своего носимого устройства. Если дать ему команду Deploy, то Desolator устраивает вокруг себя зону радиационного и токсического загрязнения, в котором пехота растворяется почти мгновенно, а техника чуть позже. Причем зеленой гадости все равно, свой юнит наступил на нее или вражеский.

Cuban Terrorist

Подрывник-камикадзе, доступный в мультиплеере. Обвешанный взрывчаткой, этот фанатик готов взорвать себя и вра-





Audaces fortuna iuvat

га. Взрыв сравним с зарядом Crazy Ivan'a, но чуть сильнее, как мне показалось.

Сухопутные машины

War Miner

Этот харвестер хоть и проползет до "пастбища" и обратно на своих гусеницах, зато, в отличие от коллеги с противоположной стороны, сможет постоять за себя, так как вооружен пулеметом. Броня у него крепкая, и атаки пехоты для него не страшны вовсе. Когда окрутеет, то вместо пулемета будет огрызаться из пушки.

Rhino Tank

Основной боевой танк и, как мне показалось, чуть сильнее Grizzly.

Flak Track

Весьма быстрый броневичок ПВО, который может также стрелять и по наземным целям (хотя и слабо). В отличие от I.F.V., вмещает большее количество пехоты/агентов/инженеров.

V3 Rocket

Грузовик с тяжелой ракетой. Годится для обстрела с дальних расстояний целей, не защищенных системой ПВО. Без команды стрелять не будет. Брони практически нет, и без прикрытия уничтожается почти мгновенно. Не то что бы бесполезен, но вряд ли стоит делать ставку на это средство.

Terror Drone

Как слон боится мыши, так любая машина боится этой маленькой шустрой штучки. Если она запрыгнет на танк или харвестер, то тот уже обречен. Покончив с одной машиной, drone прыгает в другую. Настоящий террор.

Apocalypse

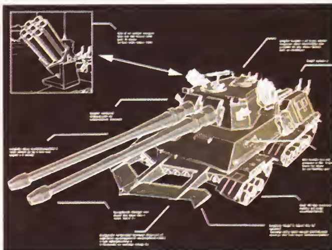
Тяжелый супертанк, доступный вам после строительства Battle Lab. Вот оно, супероружие Советов, а вовсе не ядерная ракета. Честно говоря, я не знаю, что можно противопоставить отряду 15—20 подобных монстров. Наверное, ничего. Могут стрелять и по воздушным целям, если вам мало. Когда окрутеют, сметают все на своем пути, как паровой каток. Если поставить десяток таких танков для обороны базы, то вы уже перестанете обращать внимание на вражеские атаки, если воюете с АИ.

Soviet MCV

Передвижная Строительная площадка, как и у союзников.

Russian Tesla Tank

Юнит, доступный в мультиплеере. Хороший танк с разряд-



ником, пока у вас не будет возможности строить Apocalypse.

Libyan Demolition Track

Юнит, доступный в мультиплеере. Грузовичок с небольшой ядерным зарядом в кузове и водителем-камикадзе в кабине. Даже если грузовичок расстреляют, заряд все равно сдетонирует и накроет тех, кто имел несчастье находиться неподалеку.

ВВС

Airship Kirov

Авиация Советов представлена только одним юнитом, но зато каким! Наполненное тяжелым клюквенным перегаром, обшитое толстенной броней линкора из высококачественного чугуна, это чудовище по какому-то недоразумению относится к категории летательных аппаратов легче воздуха. Ползет этот баклажан с намалеванной на носу зубастой мордой крайне медленно, и от этого его атака становится еще страшнее своей неотвратимостью. Чтобы сбить этот летающий кошмар, потребуется не менее кошмарная система ПВО. Но и если этот монстр упадет, то там, куда он рухнет, тоже мало не будет.

Флот

Amphibious Transport

То же, что и у союзников.

Attack Sub

Советская подводная лодка. В одиночку лучше не использовать. А вот если организовать "Волчью стаю", то можно навести ужас на вражеские морские коммуникации.





Sea Scorpion

Недорогой и скоростной катер. Что-то вроде морского зенитного броневика, основная задача которого – прикрытие эскадры от атак с воздуха. Но может стрелять и по наземным/надводным целям. Дешево и сердито.

Dreadnought

Пожалуй, самый мощный боевой корабль в игре. По сути – это ракетный крейсер, выпускающий одновременно по две тяжелые ракеты на весьма приличное расстояние. Беззащитен от атак с воздуха и из-под воды. Без команды, так же как и V3, стрелять не будет.

Giant Squid

Огромный кальмар, который хорошо топит дельфинов. Если он атакует корабль, то обхватывает его своими щупальцами и начинает бултыхать до тех пор, пока не утопит. Причем в это время вражеский корабль лишается возможности обороняться и атаковать. Если атакованному кальмаром кораблю не придет помощь, то дело его плохо.

Сооружения

Construction Yard

То же, что и у союзников. Без Строительной площадки жизни нет ни на Марсе, ни где-либо в других местах.

Tesla Reactor

То же самое, что Power Plant у союзников. Производит энергию.





Soviet Barracks

Этакий монумент павшим героям, в основании которого находится казарма с трехярусными кроватями, ленинской комнатой и каптеркой. После постройки вам доступны защитные сооружения и всякая пехота с собаками в придачу.

Soviet Ore Refinery

Аналогично тому, что есть у Союзных войск.

Radar Tower

Локатор, открывающий на карте исследованные места и дающий возможность производства Tesla Coil.

Soviet War Factory

Основной завод по производству сухопутной техники и советских ВВС. Помесь храма с министерством агитпропа.

Soviet Naval Shipyard

Судоверфь, позволяющая строить и ремонтировать флот.

Soviet Tech Lab

Это не православный Храм, а научно-техническая лаборатория, позволяющая производить продвинутое вооружение и возводить новые сооружения.

Service Depot

Те же функции, что и у аналогичной постройки союзников.

Nuclear Reactor

Энергостанция огромной мощности, способная решить практически все энергетические потребности базы. Имеет, правда, один существенный недостаток. Реактор, похоже, изготовлен по старой технологии, и если сооружение рванет, то у вас на базе будет небольшой «Чернобыль».

Clowing Vats

А говорят, что опыты по клонированию делают только на Западе. Автоматически выдает копию любому юниту, производимому в казарме. Если запустить производство пехоты на всю катушку, то зрелище будет то еще. Привет от армии КНР.

Защитные сооружения и супероружие

Walls

То же самое, что и у союзников.

Centry Gun

Турель с двумя крупнокалиберными пулеметами. Не зависит от подачи злектрознергии и хорошо расправляется с пехотой.

Flak Cannon

Зенитная пушка. На мой взгляд, чуть эффективнее ракетных установок союзников из-за скорости доставки боезаряда к “клиенту”.

Tesla Coil

Башня-злектроразрядник. Основное защитное сооружение вашей базы. Может взаимодействовать с Tesla trooper'ами, которые усиливают разряд башни и позволяют ей работать при перебоях подачи злектричества.

Psychic Sensor

Хитрое устройство, чутко улавливающее “настроение” вражеских юнитов. Если те преисполняются агрессией и антисоветской истерией, то сенсор покажет, какая часть пособников империализма куда направляется. Помогает заблаговременно узнать об атаке.

Iron Curtain
Элемент супероружия. Когда дозреет, то позволит дать части ваших войск полную неуязвимость на небольшое время. На воздушные юниты применить нельзя.



Soviet Nuke Silo
Ракетная шахта с большой ядреной ракетой, носящей гордое название "Кузькина мать". Вполне адекватный названию эффект. Прямое попадание выносит любую постройку, кроме Construction Yard, Naval Shipyard и Weather Machine. Непрямое попадание или сносит все вокруг, или капитально все это рушит. Мало того: в зоне взрыва на несколько секунд происходит радиоактивное заражение, в котором пехота гибнет мгновенно. Техника, конечно, более устойчива к подобному воздействию, но и ей достанется. Шахта выдерживает прямое воздействие супероружия и не захватывается инженерами.

Кое-что из опыта

Прежде чем дать описание миссий, которые вам предстоит выполнить на стороне союзников и советских войск, было бы неплохо поделиться некоторыми тактическими хитростями, которые могут вам пригодиться.

Начнем со строительства базы. После энергостанции ставьте вначале казарму, так как возводится она быстро, и, покуда будет строиться перерабатывающий завод, вы уже сможете параллельно клепать пехоту и ставить некоторые защитные сооружения. Старайтесь сразу окружать особо ценные постройки стеной. Это поможет избежать захвата инженерами и подрыва диверсантами, да и, вообще, из-за удачно выстроенных стен может захлебнуться серьезная атака.

Компактность размещения сооружений в данном случае есть вред. Если здания стоят плотно, то достаточно одного удара ядерной ракетой или шторма, чтобы вы лишились минимум половины базы. Если тревога уже завыла, уводите от построек все юниты и гоните авиацию разбомбить хоть что-нибудь. Если играете против АИ, то, как правило, он выбирает для удара Военный завод. Учитывайте это и сторонитесь данной постройки как чумной. Старайтесь строить остальные сооружения подальше. Можно даже за пару секунд до удара продать здание, в которое летит ракета (если вы в этом уверены). Учтите, что прямое попадание выдерживают: Строительная площадка, Элементы Супероружия и Судоверфь.

Держите на базе несколько собачек на случай проникновения шпионов или выброски десанта. Также можно оставить несколько бобиков на дорогах, по которым может пойти враг. Если это пехота, то вы убьете двух зайцев: и атаку предотвратите, и пса накормите.

Ставьте два-три перерабатывающих завода и делайте дополнительные харвестеры. Можно несколько ускорить сей процесс, если, построив перерабатывающий завод, тут же его продать. Построив новый, вы получаете дополнительный, почти халявный комбайн, притом что у вас уже есть один.

Хотя вам не надо строить хранилища руды, в отличие, скажем, от Tiberium Sun, но дрожать, что все ваше богатство сопрут, все равно придется. Держите песиков неподалеку.

Если вдруг увидите вашего пехотинца, который разгуливает около базы и не реагирует на ваши приказы (не хватается мышкой) – это не солдат в "самоволке", а шпион. Валите его тут же. Он на карте помечается как ваш юнит, поэтому будьте внимательны.

На карте бывают всевозможные бонусы (ищите квадратные ящики) и некоторые технические постройки с желтым флагом над крышей. Их можно захватывать и после этого устанавливать любые ваши сооружения рядом. Если захватите гражданский аэродром, то будете получать халявную выброску парашютистов через не очень большое время.

Ваши юниты, успешно проведя несколько боев, могут крутеть, достигая трех градаций продвинутого юнита. При этом существенно повышается огневая мощь и усиливается броня. А достигнув максимальной "крутости" (три "лычки"), любой юнит научится постепенно восстанавливать потерянные хитпойнты. Нет нужды говорить, что подобную гвардию стоит беречь и иногда выводить из драки для самовосстановления.

Внимательно осматривайте гражданские строения. Не очень трудно заметить, что в некоторых из них засела вражеская пехота. Некоторые элементы здания окрашиваются в цвет оппонента, да и само оно начинает выглядеть чуть иначе: появляются заколоченные окна и мешки с песком.

И еще: похоже, в игре спрятаны кое-какие дополнительные юниты. Так, однажды, играя за Советы в Skirmish, я проморгал шпиона, который спер у меня технологию (вероятно, тренировки Сумасшедшего Ивана). К приходу следующего Джеймса Бонда я был готов и, перевербовав его Юриком, развернул на 180 градусов и отправил красть военные секреты уже у союзников. В результате, уж не знаю, какого скрещивания, у меня появилась возможность тренировать... Crono Ivan'a. Перемещение как у хронолегионера, а атака как у обычного Crazy Ivan. Вот так вот.

Союзники

В отличие от таранных ударов Советов, вам придется действовать более хитро и изощренно. В вашем распоряжении есть несколько хороших трюков, чтобы добиться победы. Залог успеха – комбинированные атаки. Очень трудно действовать каким-то одним видом, хотя это и возможно. Можно попробовать нанести воздушный удар Харриерами, если систе-



ма ПВО не эшелонирована и сосредоточена только над целью. В этом случае формируете авиакрыло из двух десятков самолетов для гарантированного успеха и посылаете все это на вражескую Строительную площадку. Потерь не избежать, но если вы выбьете главное здание, то дальше все пойдет легче. Когда вы вслед за уничтожением Construction Yard выбьете постройки, производящие боевые юниты (казарму, военный завод и судоверфь), то, как правило, АИ продает все остальное и идет в последнюю атаку.

Если у вас уже есть высокие технологии и вы можете производить продвинутое вооружение, то это как раз путь для комбинированной атаки. Готовьте самолеты, столько, сколько сможете, Хроносферу и/или Шторм. Можно заблаговременно подвезти диверсантов или инженеров поближе к вражеской базе. Когда ваше супероружие созреет, объявляйте час «икс». Хорошо вначале провести Штормовой удар по дислокации энергостанций. Когда вы устроите врагу тотальный «чубайс», можно смело атаковать, так как система ПВО и защитные башни обесточены и не действуют.

Пока супостат не починился и не восстановил подачу энергии, наносите поскорее авиаудар и десантируйте хроносферой отряд призм-танков для зачистки базы в следующей последовательности: Строительная площадка, супероружие (если есть), Военный завод, Казарма. Если даже смогли выбить только парочку первых построек, считайте, что партия сыграна. Также во время атаки можно усугубить ситуацию (для оппонента), запустив инженеров для захвата зданий с почти одновременной их продажей.

Имейте в виду, что если энергии на вражеской базе нет, то это просто следствие перегрузки. Если вы выбьете из сети энергоемкие постройки, то сторожевые башни и ПВО могут снова ожить. Есть энергия на базе или нет, можно легко определить по тому, работают ли сторожевые башни. Советские Tesla Coils искрят молниями, а сегменты Союзных Prism Tower крутятся. Также, если есть недостаток электричества, то приостанавливается отсчет времени до активации супероружия.

Это был пример массированной атаки. Можно сделать и более "экономичный" вариант. Выключив электричество на вражеской базе, заводите, пользуясь тем, что башни не работают, инженеров или диверсантов, выискав лазейки среди пулеметных турелей и передвижных юнитов. Если здание захвачено, не искушайте себя новыми возможностями – тут же продавайте, так как противник или сразу же разрушит ваше сооружение, или приватизирует его инженером вновь.

Можно проводить эффективные диверсии с помощью хронолегионеров. Особенно хорошо получается выбивать таким образом харвестеры. Можно попробовать и взять что-то более значимое, если около намеченной вами жертвы нет сильной обороны, так как хронолегионеру требуется некоторое время, чтобы "уговорить" жертву. Против АИ такой трюк может пройти, но вот против живого оппонента – вряд ли. Несмотря на то что атака хронолегионера не отмечается — дело вашего (и противника) внимания быстро обнаружить и пресечь подобную пакость.

Если будете воевать против Союзных сил, это вынудит прикрывать все пространство базы. А то вдруг хватитесь – а Строительной площадки уже нет.

Если какой-нибудь ваш танк или харвестер подхватил бегающую мину-дрон, то машину начинает крючить и «колбасить». Гоните "прокаженного" из общего стада умирать подальше, чтобы гадкая мина, скушав одну жертву, не успела прыгнуть на другую.

Когда будете строить флот, то больше налегайте на Destroyer'ы как самые универсальные боевые корабли. Если собираетесь воевать большой эскадрой, формируйте конвой из разных судов. К примеру, состав может быть таким: три авианосца, три корабля ПВО, штук десять Destroyer'ов и несколько дельфинов. Утопить такую эскадру будет довольно трудно.

Если у вас есть Таня или "Котики", то можно очень быстро взрывать мосты. Подрывайте ту будку, которая расположена рядом с каждым мостом. Можно устроить классную партизанскую диверсию, дождавшись, когда на мост заедут враги, и утопив их вместе с ним.

Силы Советов

Все чуть проще, чем у союзников, нет таких вывертов с высокими технологиями, но это компенсируется огневой мощью. "Броня крепка и танки наши быстры", — вот лозунг советских войск, и, следуя ему, вполне можно добиться успеха. Как я уже сказал чуть выше, в описании юнитов, у Советов есть Apocalypse, достойный наследник Мамонта из первой части Red Alert. Когда прет полтора-два десятка таких машин, то вспоминается другое известное изречение из нашего фольклора: "Против лома нет приема, если нет другого лома". Чтобы выдержать подобную танковую атаку, у союзников должна быть чрезвычайно изощренная и крепкая оборона. По крайней мере, она будет гораздо дороже по стоимости, чем отряд супертанков. Так что с "другим ломом" у союзников проблемы.

Главное, это суметь накопить достаточное количество этих машин и уберечь родную базу до своей атаки. Дело в том, что Союзные войска очень сильны в разного рода диверсионных акциях, и вам придется закрыть защитными сооружениями и прочей охраной практически всю базу. Благодаря Хроношифту атаку на базу можно ждать в любом месте. Особо опасен десант призм-танков, так как они бьют поверх стен и четыре такие машины (обычный состав хронодесанта) могут вынести Строительную площадку за два-три залпа. Можно попробовать загородить пространство базы около важнейшей постройки изгородью стен, но в любом случае поставить рядом хотя бы одну Tesla Coil. Также, если вы еще не успели перекрыть все пространство базы защитными башнями и турелями, не-





Audaces fortuna iuvat

обходимо всегда одним глазом поглядывать на карту, чтобы разглядеть среди пикселей своего цвета один-два чужих. Так как атака хронолегионеров не фиксируется, вы сможете обнаружить этих пакостников только визуально. Помогут также собачки.

Очень трудно спланировать массированную атаку дронов, так как штучки слабенькие и совершенно не ясно, успеет ли кто добежать до своей жертвы. Поэтому избирайте тактику шакала, выбивая отставших от общего "стада" одиночек. Лучше всего проводить акции против неприятельских харвестеров, чем вы здорово подорвете экономику противника.

Не стоит игнорировать воздушные атаки союзников. А то прилетят, дадут залп "Мэйвериков" (или что там у них) — и какой-нибудь важной постройки нет. Поэтому, как только появится возможность, сразу ставьте Psychic Sensor, который покажет, на что враг нацелился, и вы успеете принять меры. Старайтесь, чтобы у вас под рукой был небольшой мобильный отряд flak track'ов. Выдвигайте эти зенитные броневики на маршрут атакующей авиации, чтобы Харриеры или Черные Орлы долетели до вашей базы уже изрядно потрепанными. Также этот отряд поможет быстро пресечь попытки наезда вражеской летающей пехоты в тех местах, где у вас не установлены стационарные системы ПВО ("пастбища" харвестеров, например).

Ядерная ракета, конечно, штука мощная, но это не панацея. Не стоит пытаться выбить ей Строительную площадку противника или элементы супероружия. Это не получится. Гораздо лучше нанести удар по линии обороны и/или по сосредоточению электростанций. Причем, чтобы нокдаун превратился в нокаут, сразу после ядерного удара атакуйте основными силами. Можно прикинуть время марша вашей техники и рассчитать ее приход на вражескую базу сразу после ядерного удара. Не успевший оправиться от разрушительного удара "Кузькиной мамы", противник уже вряд ли выдержит танковую атаку.

Когда будете строить флот, старайтесь сразу же производить кальмаров. Засекайте вражеские суда и поступайте следующим образом: готовьте столько кальмаров, сколько вы сумели засечь вражеских эсминцев в одном районе + два-три. Одновременно атакуйте все опасные для ваших головоногих суда, оставив охрану для пресечения возможной контратаки дельфинами или другими эсминцами. Как правило, вражеский флот крутится около своей судоверфи, и, пока кальмары кувыркают корабли охранения, самый момент для атаки субмаринами морской постройки. Как только вы уничтожите морские силы врага, не давая ему отстроить верфь снова (пресекать тут же!), стройте Дредноуты и сметайте ими все на берегу, до чего они смогут дотянуться своими ракетными ударами.

Для защиты собственной судоверфи, если у вас еще не отстроен флот, можно выдвинуть несколько V3. И если враги уже атакуют, а у вас строится что-то большое, сбрасывайте постройку и клепайте кальмаров.

Прохождение

Союзники



1. Lone Guardian
Location: New York

Цели:
Уничтожить советский дредноутный флот.
Установить контакт с базой Форт Брэдли.
Таня должна выжить.

«Злобные» советские войска начали оккупацию Соединеннейших Штатов и вовсю резвятся в Нью-Йорке. Полицейские "Большого Яблока" с сиренами и мигалками гоняются за русскими десантниками, которые постоянно высаживаются на улицах и проспектах мегаполиса, причем норовят приземлиться поближе к местным ресторанчикам сети МакБургерКонг. Безобразие! Но и этого мало. Приплывшие ракетные крейсера Советов пытаются снести Статую Свободы, чтобы на этом месте Церетели смог воздвигнуть более величественный памятник. Вот эти пакостные дредноуты и будут первой целью единственного юнита, который дают вам в начале. Пока моряки наводят свои ракеты, посылайте Таню к кораблям (1) и взрывайте их на фиг. Затем выбирайтесь на берег и помогите G.I. отбиться от десанта, который скинет пара транспортников. Хотите — берите парней, хотите — оставляйте их сидеть охранять уже безголовую статую (снесли башку все-таки). От монумента двигайте налево, а затем направо (там как раз проедут копы). Помогите еще двум пехотинцам отбодаться от десантуры в бурых шинелях и чешите дальше, к базе, которая должна уже открыться на карте. По пути, около закусочной, будет еще стычка с передовым отрядом, который, отведав местных гамбургеров, вызовет десант охочих до заморских кушаний красноармейцев.

И вот вы на базе (2). Тут же получаете новое указание: уничтожить вражескую базу, которая находится чуть южнее (3), за разрушенным мостом. Ставьте казарму и, сделав инженера, налаживайте производство пехоты. Собачек, которые достались вам в наследство, отправляйте на запад, в место, где харвестер набирает минералы. Там по двум дорогам периодически будут происходить атаки вражеской пехоты. Собачки на подступах и Таня в воротах не дадут им ни единого шанса.

Собрав приличное количество пехоты и починив инженером мост, ведите толпу на юг, где, периодически окапывая G.I. (жмите D по умолчанию), выносите все и вся. На базе понаставлено бочек с чем-то взрывчатым, и это поможет управиться быстрее, особенно с двумя турелями. Как только уничтожите последнюю вражескую постройку, миссия закончится.





2. Eagle Dawn

Location: Air Force Academy, Colorado

Цели:
Освободить военно-воздушную базу.
Уничтожить все советские силы.
Таня должна выжить.

Теперь надо освободить военно-воздушную академию в Колорадо. Дают вам Таню, двух пехотинцев-ветеранов и трех инженеров. Пехоту дают в общем-то для тех, кто играет на Харде. Дело в том, что на максимальном уровне сложности патруль, который будет проходить вскорости по дороге, усилен танком. Поэтому заталкивайте G.I. в палатку (1), откуда они этот танк и уделают. Пехоту возьмет на себя Таня. Только потом гоняйте девушку вокруг палатки, пока пехота расстреливает танк.

Затем чуть севернее для хардкорных игроков будет еще один патруль с танком, но к этому времени к вам на усиление прилетит небольшой отряд ракетчиков. Вот ими-то второй танк и уничтожайте. Теперь вам надо провести Таню на захваченную базу (она на севере)(2). По ее углам стоят две турели, мимо которых не проскочить. Поэтому заставьте девушку лезть в прорубь (бр-р...) и гоните ее прямо по середине, на одиноко стоящего часового. До этого входа турели не добивают. Вам останется только уничтожить две зенитки (Таня подложит взрывчатку), и вам выбросят десант инженеров. Турели же совершенно безнаказанно расстреливайте летающей пехотой с воздуха. Захватывайте все постройки и начинайте производство танков и ракетчиков. Также вам достанутся четыре Харриера. Производить вы их не сможете, поэтому будьте осторожны в эксплуатации.

Теперь у вас задача вынести все советское, что есть на карте. На востоке как раз находится вражеская база (3), но не стоит концентрироваться именно на этом направлении, так как вашу базу будут атаковать и с юго-западной стороны. Чтобы советские танки не откушали пол-базы, начиная с перерабатывающего завода, держите там кое-какие силы. Гоните летающую пехоту на пастбище советских харвестеров между вашей и вражеской базами. Пусть они постреляют. Затем готовьте бронированный кулак и сметайте советские постройки. Причем, когда вы вынесете зенитные орудия, то прямо на базу выкинут неслабый десант. Можно действовать и ракетчиками, если завести их на вражескую базу с севера, куда не добивают зенитки, а там уже действовать, как лиса в курятнике. Если приползут зенитные броневички, отводите летающую пехоту и гоняйте Харриеры на их ликвидацию.



3. Hail to the Chief

Location: Washington DC

Цели: Уничтожить Psychic Beacon.

Советы поставили какое-то хитрое устройство, которое держит под своим пси-контролем огромный район в Вашингтоне, включая Белый Дом, где спрятался президент. Поэтому необходимо разрушить вражеский девайс, который находится на северо-востоке. Силы для организации обороны у вас уже приличные, поэтому, начиная военное строительство, разместите их следующим образом: пехоту заталкивайте в дом рядом с мостом, а остальных сажайте рядом в режиме пулеметного гнезда. Пару ракетных броневичков ставьте на углу, чтобы они нависали над мостом и обстреливали все, что по нему пойдет. Если есть резерв, сажайте пехоту в дом около другого моста чуть восточнее. Когда построите военный завод, можно сдобрить все это танками.

Около какой-то мемориальной постройки на вашей базе стоит инженер. И это неспроста. Если починить это историческое здание, то вам подкинут деньжат. На карте еще штуки три подобных сооружения (под охраной неприятеля), за починку которых тоже выделяются субсидии в виде бонусных ящиков. Имейте это в виду.

Пока вы отстраиваетесь и копите силы, к вам «в гости» будут приходить советские войска. Они пойдут по двум мостам, и, возможно, следует сконцентрироваться на обороне, готовя атаку не по земле, а с воздуха. Поэтому стройте три (можно и больше) аэродрома и плодите Харриеры. Можно произвести также отряд летающей пехоты, чтобы устраивать диверсионные налеты на не защищенные ПВО цели. Первая цель для них – маленькая база прямо за мостом на севере от вас (1). Пару раз за время миссии вам пришлют подкрепление на северо-западе и на юго-востоке, состоящее из броневичков. Лучше использовать эту халяву для разведки. Гоните их в северо-восточный угол, чтобы они открыли на карте Psychic Beacon, тот девайс, который надо будет уничтожить(2). Если по пути они грохнут пару зенитных броневичков – прекрасно. Как только вы увидите цель (если у вас уже есть штук 8—12 Харриеров), посылайте их на бомбежку. Одного удара стольких машин вполне хватит. Так как целью миссии является уничтожение пси-устройства, то совсем не обязательно воевать со всем остальным.

Audaces fortuna juvat







4. Last Chance
Location: Chicago

Цели:
Уничтожить Physic Amplifier.

Вначале вам дают штук шесть эсминцев и несколько летающих пехотинцев в виде боевого охранения амфибий. Гоните "карлсонов" расстрелять две огромные пушки на входе в гавань. Тем, кто играет на Харде, ракетчиков не дадут, и придется сносить артустановки эсминцами. Затем пробирайтесь в гавань и, утопив пару подвернувшихся субмарин, выносите все, что сможете. Как только плацдарм будет в относительной безопасности, высаживайте десант и разворачивайте базу (1). Можно ради забавы хапнуть инженерами советские постройки, но это на ваше усмотрение. Так как часы ведут обратный отсчет, то лучше не увлекаться и сделать все очень быстро. Организовывайте оборону, ожидая атак с севера и, может быть, с северо-востока. Обязательно поставьте ракетную установку ПВО на северном углу, так как оттуда вас могут обстреливать тяжелыми ракетами установки V3. Цель (что-то наукообразное на каком-то плоту на реке за мостом), которую вам надо уничтожить, находится недалеко и строго на севере от вас, сразу за перекрестком (2), на котором установлены турель и зенитка. Чтобы пробить коридор для air strike, достаточно снести эту зенитную установку. Стройте один-два аэродрома и заполняйте их Харриерами. После этого собирайте небольшой танковый кулак и сносите опасную пушку (будьте только осторожны, так как дом рядом может быть забит пехотой). Теперь, когда ваши самолеты могут попасть под огонь только подвернувшихся зенитных броневиков, авиаудар будет быстрым и эффективным. Хватит 8 машин для стремительного удара.



Во время этой миссии вам дадут еще отряд ракетчиков, которые прилетят с севера и на нормале ими тоже можно вынести цель, если зайти на нее строго с севера на юг. Играя на Харде, лучше посылайте летунов кромсать энергостанции рядом с местом их появления.

Не пытайтесь сделать все эсминцами. Да, искомая цель расположена в устье реки, на каком-то плоту, но подступы к ней охраняет такой плотный косяк субмарин, да еще под охраной зенитки, что вас там утопят почти мгновенно.

Когда уничтожите то, что надо, на связь с вами выйдет разъяренный русский генерал, больше смахивающий на бомжа, и, немного поругавшись, нанесет ядерный удар по городу. Чикаго больше не станет.



5. Dark Night
Location: Polish/German Border

Цели:
Проникнуть шпионом в советский научный центр.
Уничтожить две шахты ядерных ракет.

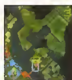
Советскую армию хоть и выгнали из Западной Европы, но местная публика опасается ядерного удара, так как невдалеке от германской границы где-то спрятаны шахты с ракетами. Необходимо узнать, где они находятся, и уничтожить потенциальную угрозу.

Вам снова дают Таню, которая подаст сигнал вертолету, везущему трех шпионов (1). Это и есть все ваши силы для предстоящей диверсии. Первым делом переодевайте ваших шпионов, но пока оставляйте их на месте. Постепенно выдвигайте Таню на север, периодически останавливая, чтобы она смогла отстреливать вражеские патрули с собаками. Когда подойдете к базе, вам посоветуют заслать шпионов на две электростанции, чтобы отключить на время Tesla Coil. Но зачем же на время? Приглядитесь — около правой башни полно бочек с взрывчаткой. Стреляйте по ним — и взрыв сметет охранную башню и приличный кусок стены. Заводите в пролом Таню и взрывайте электростанции. Теперь двигайте по часовой стрелке и взрывайте еще одну башню тем же способом (только не торопитесь, так как здесь полно бобиков). Взрывайте еще электростанцию и зачищайте базу. Теперь спокойно ведите шпионов и заводите одного в Научный центр (2). Первая задача будет выполнена, и карта раздвинется на север, показывая вам новую задачу. Надо будет взорвать две ракетные шахты.

На северном выходе с базы, на которой вы уже хозяйничаете, будут еще две охранные башни, но они должны быть обесточены, если вы побеспокоились об электростанциях. Впрочем, рядом полно бочек с горючим. Продвигайтесь по дороге на север, до моста. Дальше вы не сможете пройти (Tesla Coil). Поэтому поворачивайте от моста налево и, переплыв через прорубь, ищите несколько бочек около забора. Взрывайте их, стреляя из пистолета, и считайте, что вы уже на базе. Но только ведите Таню осторожно, так как там есть собачки без намордников. Взорвав еще одну порцию взрывоопасных емкостей около ракетной шахты (3), вы получите возможность подложить в нее пластид. Одна готова.

Теперь возвращайтесь к речке и плывите по ней на юго-запад, чтобы зайти ко второй, западной шахте с юга. Осторожно продвигайтесь вперед и ищите плененных солдат с танком за проволочным забором к юго-западу от ракетной шахты. Вызволяйте пленников, вам потребуется танк, чтобы разрушить стену в юго-восточном углу. Танк дальше не проедет, но Таня проберется между деревьями, где ее не достанет разряд Tesla Coil. Вторая ракетная шахта – как на ладони (4). Подкладывайте взрывчатку — и миссия пройдена.





6. Liberty
Location: Washington DC

Цели:
Отстоять Пентагон.
Уничтожить все советские силы.

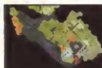
Теперь надо организовать оборону Пентагона (1), до которого хотят добраться советские войска, обосновавшиеся в Вашингтоне и окрестностях. Пора выкинуть их из американской столицы.

Пока с севера идут амфибии со Строительной площадкой и небольшим отрядом пехоты, хватайте гаечный ключ и начинайте чинить охранные башни, размещенные около Пентагона, так как атака уже началась. Чтобы сохранить большее количество этих сооружений, указывайте башням стрелять в первую очередь по танкам, а не поджаривать всяких бобиков. Вражеская пехота, кстати, будет пытаться захватить один из сегментов Пентагона.

Когда подкрепление прибудет, вам сообщат дополнительно, и, пока амфибии в пути, не отвлекайтесь от управления оборонными сооружениями. Разворачивайте базу и начинайте военное строительство. Атаки будут следовать с двух сторон: с востока, откуда враг пришел в первый раз, и с северо-запада, откуда пришли амфибии. Поэтому восстанавливайте порушенные башни и ставьте новые. Не забудьте поставить установку ПВО на западном углу, так как с той стороны возможны атаки V3.

В обороне базы вам очень здорово поможет пехота. Дома на западе полностью забивайте пехотой, а десятка два G.I. усаживайте отражать атаки с востока. Когда появится возможность строить летающую пехоту, формируйте два небольших отряда. Один повесьте над мостом на северо-востоке, для отстрела атакующих на марше (ждите с этой стороны terror drones), а другой отряд можно посылать для диверсий в тыл врага, туда, где нет средств ПВО. На севере есть два перерабатывающих завода, которые нетрудно уничтожить. Если приползут озабоченные зенитные броневики, уводите их на свою базу, где тех мгновенно грохнут.

Силы противника состоят из двух баз. Первая, коричневая по цвету, расположена на северо-восток от вас, сразу за мостом (2). Там полно собак, поэтому шпионами туда не лезьте. Или готовьте бронированный кулак, или организовывайте авианалет 10—12 Харриерами вначале на Строительную площадку, а затем на Военный завод и казарму. Если вы уничтожите эти постройки, то все остальное на базе тут же будет продано, и на вас пойдут остатки коричневой банды. Тот же трюк можно провернуть и с красной базой, которая расположена дальше на северо-восток, почти в углу карты (3). Оборона там крепче, поэтому или готовьте большее количество Харриеров, так как система ПВО там более серьезная, или найдите другой способ, как извести супостата наземными средствами.



7. Deep Sea
Location: Pearl Harbor, Hawaii
Цели:
Уничтожить советские силы.

Непростая миссия. Вам надо отстоять свою собственную базу (1) и разгромить вражескую, которая является весьма крепким орешком. Враг хорошо укрепился и выстроил эшелонированную оборону с мощной системой ПВО. Но вражеская база нас будет интересовать чуть позже. А пока надо наладить собственную оборону. Как только возьмете управление в свои руки, хватайте эсминцы и закупоривайте ими вход в гавань, так как через это узкое место очень скоро попрут вражеские подлодки и другие корабли. Туда же, на берег, подтягивайте танки, чтобы они могли обстреливать корабли.

Поставьте охранные башни рядом (одну – около аэродрома, а другую – на противоположном берегу), чтобы они закрывали проход к Судоверфи. Формируйте отряд пехотинцев и занимайте ими пару зданий около отдельно стоящей электростанции чуть севернее. Еще дальше на север и северо-восток посылайте нескольких собачек. Стройте дополнительно ракетные установки ПВО на южном и юго-восточном берегу, так как оттуда вас будут обстреливать дредноуты. Помимо атак с моря, враг будет высаживать десант в разных местах. Основные атаки наземных сил пойдут с севера, мимо той отдельно стоящей электростанции (поставьте рядом одну-две Prism Tower), и вдоль залива с северо-востока (поэтому там стоит держать собачек).

Еще Советы будут высаживать десант на южном берегу. Причем в состав десанта, помимо V3 и Tesla troopers, будут входить инженеры. Ставьте там доты и напускайте псин, чтобы охочие до чужого добра личности не сграбастали ваши постройки. Еще враг будет идти с северо-запада, через пастбище харвестеров, и пытаться сбрасывать десант прямо на базу. Во всех этих опасных местах "повесьте" по несколько ракетчиков и поставьте собак, что должно здорово помочь. Ну и последнее: у врага скоро появится шахта с ядерной ракетой, так что тянуть резину с атакой не стоит.

Вражеская база, расположенная на северо-западном острове, хорошо охраняется подлодками и Морскими Скорпионами. Пока субмарины лупят по вашим кораблям торпедами, Скорпионы сбивают противолодочную авиацию. Такая связка смертельно опасна, и вам следует вести эсминцы с авианосцами, стараясь следить за скоростью (авианосцы будут отставать), чтобы атаковать вначале Морских Скорпионов с авианосцев. А затем уже топите подлодки.

На этой сильно укрепленной базе есть два относительно слабых места. На севере острова находится пастбище харвес-



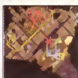


Audaces fortuna juvat

теров, и там нет построек и войск. Это место может подойти для десанта, если вы такой захотите устроить. Вторая "слабость" – это близкое расположение Строительной площадки от юго-восточного берега. Думайте, как и чем ее достать. Пока цела эта постройка, враг будет отстраивать уничтоженные сооружения.

Еще одна вещь, которая может пригодиться: на севере карты расположен гражданский аэродром (2), около которого есть хорошие залежи минералов. Захватывайте аэродром инженером, предварительно переправив его на вертолете или амфибии, и ставьте рядом перерабатывающий завод. Там же можно выстроить еще одну судоверфь. У вас появится халявная высадка десанта, но скидывать шестерых парней на базу, кишащую противником... Что эти десантники вам плохого сделали? Лучше усиливайте ими свои позиции.

Повозиться, в общем, придется. Скорее всего, вам предстоит пережить один (а может, и два) ядерных удара. Помните, что в первый раз ракета жахнет по Военному заводу, и поэтому не ставьте его рядом с перерабатывающим, чтобы вас, ко всему прочему, не лишили притока налички.



8. Free Gateway
Location: St. Louis

Цели:
Уничтожить Psychic Beacon.
Уничтожить все советские силы.

В самом начале под ваше управление попадет небольшой диверсионный отряд, который сбросит на парашютах пролетевший "Геркулес" (1). В нем пятеро пехотинцев, два инженера и Таня. Все они крутости неимоверной, и поэтому могут наломать вражеских дров порядочно. Во всяком случае, для предстоящей задачи сил вполне хватит. Первое, что надо сделать – это разделить ваши силы на два отряда для удобства управления. В первый, к примеру, войдет Таня (она вполне может заменить отряд), а во второй – пятеро пехотинцев. Вот теперь ведите всю эту банду с периодическими остановками (G.I. сразу же заставляйте окапываться) по эстакаде, подъем на которую находится рядом с местом высадки. Задача пехоты на этом этапе – выбить танки и броневики, которые шныряют в режиме патруля под мостом. Причем ваши орлы вполне смогут уделать бронетехнику с эстакады.

Продвигайтесь с остановками дальше, и вы выйдете с тыла к гнусному устройству, установленному на стадионе. Пока Таня стоит "на стреме" и отстреливает подвернувшиеся патрули, осторожно подводите пехоту к воротам(2). Периодически превращая ребят в пулеметные гнезда, вы сумеете "нащупать" позицию для безнаказанного расстрела Tesla Coil. Так как ваши G.I. крутые, то они стреляют дальше, чем бьет разряд охранной башни. Теперь можно заводить пехотинцев к стадиону и, опять усадив их за мешки с песком, расстрелять Beacon и то, что стоит рядом. Как это ни странно, но ваши стрелки свободно бьют через стены стадиона, в отличие от вражеских Tesla Coil. Вот этим моментом мы и воспользуемся.

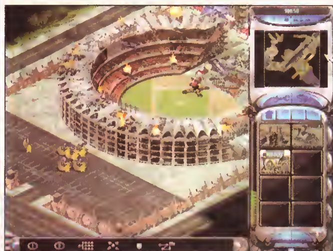
Теперь, когда вы разрушили устройство пси-контроля, на юго-восточный берег может высадиться десант со Строительной площадкой. Разворачивайте базу около знаменитой арки и обязательно подберите бонусный ящик около нее, так как начальных средств у вас недостаточно (3).

Залежи минералов находятся совсем рядом, на юго-западе и северо-востоке. Этих ресурсов вполне хватит, чтобы вынести вражеские силы с минимальными потерями. Плотно закупоривайте северо-западное направление (можно подтянуть и ваш диверсионный отряд) и готовьте авиацию. Штук 12 Харриеров вполне хватит, так как оборона у врага не эшелонирована, и средства ПВО размещены только на базе. Чтобы открыть карту и обозначить цели, используйте местное население, по которому враги стрелять не будут, но которое весьма охотно пройдется туда, куда вам надо. Еще вам покажут троих Десолаторов, которые умертвят безоружных пленников. Ребята, конечно, они серьезные, но в этой миссии особой активности проявлять не будут, и опасаться их не стоит.

Можно устроить супостату небольшую подлянку, захватив инженером госпиталь между вашей базой и вражеской и воздвигнув рядом с ним несколько охранных сооружений (доты и prism towers). Можно исхитриться и поставить одну из лучевых башен так, чтобы она добивала до пастбища вражеских харвестеров.

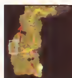
Когда авиация будет готова, поднимайте эскадрилью и сметайте Строительную площадку, а затем, восполнив потери, — Военный завод и казарму. В этом случае, враг "заложит







в ломбард" всю свою недвижимость и, собрав все, что у него есть, попрет в последнюю атаку. Когда на карте не останется ни одного красного пикселя, миссия будет завершена.

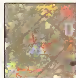


9. Sun Temple
Location: Tulum, Mexico

Цели:
Уничтожить или захватить скрытые научные центры Советов.
Уничтожить все силы, охраняющие эти центры.

Миссия предстоит диверсионная и довольно сложная. Готовьтесь действовать ювелирно, точно дозируя применение своих сил. А вам их дают, прямо скажем, не так уж и много. Сбрасывают на парашютах пятерых крутых спецназовцев с задачей уничтожить или захватить скрытые научные центры, которые изучают призм-технологию союзников. Затем еще надо будет полностью зачистить все охранение этих центров. А это целая база. Так что "попрыгали, пошли".

Осторожно продвигайтесь вперед, вдоль берега (1), до дороги (колеи на траве). Здесь на вас выскочит патруль, поэтому будьте готовы его встретить. Затем пробирайтесь в деревню (2) (на карте уже открыт кусочек местности в том месте) и вырезайте в ней парней, которые парятся в своих шинелях на мексиканской жаре. Выбив охрану у двух тюряг, вы получите в свое распоряжение нескольких пехотинцев и два танка. В дополнение к этому прилетит вертолет и доставит вам нескольких инженеров. G.I. тут же запихивайте в два здания на дороге, чтобы ребята косили пехоту, которая периодически будет приходить с юга, с базы, и выбивать броневики, которые будут прикатывать откуда-то с севера. Танки же вместе со спецами ведите на юго-восток, к тому месту, куда выскакивают броневички с базы. Только старайтесь держаться подальше от турели и от Tesla Coil. Пока танки отстреливают броневики, одного спеца пошлите чуть дальше по юго-восточной стороне (там что-то вроде спуска), где он, обойдя турель, найдет "дырку в заборе"(3), выводящую его на электростанцию, и бочки с взрывоопасной субстанцией рядом. Стреляйте по ближней бочке с дальнего расстояния — и взрывом сметет электростанцию и часть стены. Вот в этот пролом заводите танки и остальных спецов (огибая турель, конечно). Пускай танки отстреливают стоящие рядом броневики и зенитку с еще одной электростанцией (спецами, конечно, вынести постройки проще, но танкам тоже надо "качаться"). После того, как вы обесточите базу, стоит воспользоваться этим, чтобы взорвать торчащую рядом башню Tesla Coil. Но ни в коем случае не трогайте пока что научные постройки, размещенные в маленьких пирамидах с какой-то фиговиной на куполе. И не захватывайте их тоже. Если враг пришлет своих инженеров (их тут полно ошивается) и сумеет их снова захватить, то "фиговины" оживут, и будут жарить по вашим юниты молнией. А если вы поторопитесь уничтожить эти пирамиды, то все находящиеся на базе силы пойдут в атаку. Если бы только пехота, то это ерунда. Но там еще несколько танков, которые вас уделают. Так что потихоньку выдвигайтесь чуть вперед, по направлению к казарме. Если все более или менее спокойно, то подгоняйте инженеров и одним из них захватывайте "монумент с бойцом"(4), после чего тут же начинайте производство Tesla trooper'ов. Странно, но на захват казарм противник может и не среагировать. Сидите тихо и клепайте парней с разрядниками сколько сможете. Прикройте казарму танками на тот случай, если атака все же последует. Теперь можно хапнуть военный завод чуть южнее, где тут же начинайте производство пары-тройки terror drone. На его захват, противник, скорее всего, среагирует, но к тому времени у вас уже должно быть несколько тесла-пехотинцев, и атаку вражеских танков можно будет отбить. В крайнем случае помогут бегающие бомбочки, которые делаются быстро. Вот теперь, когда вы отбили атаки вражеской охраны и лишили его производства, можно зачищать базу окончательно. Из того, что может оказать вам сопротивление, остались харвестеры, турели и башни Tesla Coil. Обесточивайте разрядники, взорвав электростанции (там рядом еще полно бочек с горючим), а на харвестеры натравливая terror drones. Остальные постройки взрывайте спецами (теперь можно и те пирамиды), а турели, если не хотите ненужных потерь, просто расстреляйте с вертолета. Кстати, если вы играете не на Харде, то за взрыв пирамиды вам скинут еще по одному спецу прямо на это место.



10. Mirage
Location: Black Forest, Germany

Цели:
Защитить лабораторию Эйнштейна.
Уничтожить все советские силы.

Вот теперь можно расслабиться. Миссия довольно простая, даже на Hard. Эйнштейн сидит в своей лаборатории и придумывает новые игрушки для наших военных. Но вот Советам такая деятельность ученого совсем не нравится, и ожидается атака на научный комплекс, защищенный всего лишь двумя дотами. Но на пути врага находится база под вашим управлением (1), так что противник должен сломать об нее зубы, а вы – обеспечить охрану Эйнштейну. Он как раз похвастает своим новым изобретением – танком "Мираж", дав три штучки вам поиграть. Ну а пока – за дело.

Сразу же, как только бразды правления перейдут в ваши руки, стройте Перерабатывающий завод (его у вас пока нет) и prism tower, а стоящую мобильную стройплощадку направляйте к центру Эйнштейна (2). Пока советские войска сносят





Audaces fortuna juvat

аванпосты союзников (управлять ими вы не можете), ставьте prism tower на левом верхнем углу своей базы и стройте еще. Атака будет крепкой, и "лишних" оборонных сооружений не будет. В основном, силы неприятеля будут переть с углов, учтите это, чтобы правильно разместить свои силы и охранные башни с дотами. На входе у вас еще несколько Джи-Ай (усадить в оборонный режим) и пара ракетчиков (впервые можно увидеть их на земле). Можно подогнать один из стелс-танков, если хотите. Но два других лучше оставить там, где они есть. Когда передвижная Строительная площадка доберется до научного центра, разворачивайте ее там. Что успели, то успели.

Теперь, когда враги поперли, хватайте гаечный ключ и чините все, что в этом нуждается. Последней "отрыжкой" вражеской атаки будет попытка обстрела из установок V3. Если остались летающие пехотинцы, то давите гнусные машины и начинайте восстанавливать порушенное и возводить новое. Около центра Эйнштейна возводите еще один перерабатывающий завод, так как там богатые залежи минералов. Можно построить еще парочку харвестеров, и тогда денежки потекут рекой. Не забудьте поставить две призм-башни около охраняемого вами объекта, на южном входе, так как именно здесь находится въезд на плато, на котором ученый и сидит в своих корпусах. Вначале туда пойдет пехота с севера (ее встретят стелс-танки), а через какое-то время пара танков и пара V3 с востока. Причем танки выползут на научный центр откуда-то с юга, а V3 попытаются устроить позицию в том месте, где стоят танки "Мираж". Больше атак на научный центр, скорее всего, не последует.

Вот теперь, когда оборона вашей базы непроходима, можно заняться изведением противника. Здесь есть один прием, позволяющий сделать это легко и с наименьшими потерями.



Ставьте Battle Lab, а затем Spy Satellite. Затем стройте еще пару-тройку аэродромов и заполняйте их Харриерами. А в казарме начинайте выпуск шпионов. Готовьте авиакрыло машин в десять и посылайте шпионов (переодев их предварительно, разумеется) во вражеский тыл.

На карте находятся три вражеские базы, основу энергетики которых составляют огромные ядерные электростанции. Наш агент, представившись начальником РАО ЕЭС, проникает на эту станцию (в обход центра базы, где есть собачки) и устраивает там саботаж (нашу реальную жизнь почему-то напоминает). В результате (наверное, за неплатежи) отключаются на целую минуту зенитные установки. Тут же стартует ваша авиация и спокойно выносит Строительную площадку. Если Харриеров штук 12—14, то можно их разделить на две эскадрильи и грохнуть за один рейд еще и Военный завод. Затем новый шпион снова заводится в ядерную электростанцию, и враг снова получает операцию "Чубайс". Теперь авианалет накрывает казарму, и враг, лишившись возможности производить боевые юниты, распродает всю оставшуюся недвижимость, накупает на вырученные средства водку и патроны к AK47 и идет обиженной толпой (прихватив и харвестеры) бить вам морду.

Повторите операцию "Чубайс" с последующим авианалетом на оставшихся еще двух базах, и враг пешком сам придет к вашим воротам для самоуничтожения.



11. Fallout
Location: Florida Keys

Цели:
Построить Хроносферу.
Нейтрализовать ядерную угрозу с Кубы.

Карибский кризис, похоже, вновь повторяется. Советы на Кубе размещают "Кузькину мать" и грозят накрыть ядерным ударом южное побережье Штатов. Надо сорвать коварные планы. И вас бросают на командование флоридской базой. АИ, может, и дурак, хотя вы, в отличие от него, не умеете делать все одновременно. Но придется постараться. Так что хватайте мышку, набирайте побольше воздуха и начинайте.

1. Как только покончите с кальмаром, которому вздумалось бултыхать океанский лайнер, тут же посылайте дельфинов к южно-восточному углу вашей базы, куда притопают в скором времени корабли противника.

2. Там же, на юго-восточном углу ставьте Patriot Missiles, которая будет сбивать ракеты с дредноутов, если дельфины их не успеют утопить (там еще пара кальмаров будет в охранении).

3. Хватайте один из отрядов пехоты и посылайте его по длинному мосту к южному перерабатывающему заводу (2), чтобы он окапался перед ним с юго-западной стороны. Там же





можно еще дот или два добавить. Второй отряд посылайте на восток и занимайте большое здание рядом с базой. Третий отряд шлите к мосту на севере и окапывайтесь там.

4. На отдаленном острове, на севере, где находится еще один ваш перерабатывающий завод (3), ставьте хотя бы одну prism tower и возводите стену вокруг завода, оставив только въезд для харвестера. Там же можно еще и пару дотов впихнуть.

Действия, описанные выше, надо делать почти одновременно. Главное на начальной стадии – удержать два удаленных перерабатывающих завода. Вначале атака будет на южный, а потом периодически будут наезды на северный. Так что возводите вокруг них серьезные оборонительные сооружения, поскольку денег потребуется много, и ни в коем случае нельзя терять такие важные источники финансирования. Затем, когда вы отобьете первые атаки, параллельно развитию базы (1) поставьте несколько установок ПВО там же, около этих заводов. Мимо южного острова будут летать транспортные самолеты с десантом на север, и будет хорошо, если они не долетят.

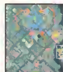
Теперь стройте Battle Lab и начинайте строительство Prism танков. Вам надо будет закупорить мост на севере, через который пойдет большинство сухопутных атак. Лучше даже поставить около мостовой будки спецназовца, который будет периодически взрывать мост, когда по нему будут проходить враги. Постоянно следите за этим. С моря враг будет пытаться в основном уничтожить подлодками и Морскими скорпионами судоверфь, но после первых атак особой активности на морских просторах ждать не стоит. Поэтому из морских сил больше стройте эсминцы и дельфинов. Или не стройте флот вообще.

Теперь о том, как гада давить. Вам неспроста в задании указано построить Хроносферу. Дело в том, что это один из самых эффективных способов выполнить главную задачу. А то, что задача того стоит, вы поймете сразу, как только эту Хроносферу воздвигнете. Карта раздвинется на юг, и вашему взору представятся целых три шахты "Кузькиной мамы" (4) с начавшимся отсчетом времени до старта. Но, если вы не построите быстро Хроносферу, то ядерные ракеты и включенный счетчик вам все равно покажут через какое-то время.

Теперь вам надо клепать призм-танки и штук 8—10 Харриеров для карательной экспедиции, пока Хроношифт "дозревает". Когда переход будет готов, сбивайте в одну кучу бронированные машины и активируйте портал. Высаживайте хронодесант прямо между ракетными шахтами, в которые надо вцепиться мертвой хваткой бультерьера, не обращая внимания ни на что другое.

Если карты лягут удачно, вы успеете уничтожить шахту за одну хроноатаку, прежде чем ваш десант уничтожат. Но так как время у вас в запасе есть (Хроношифт готовится намного быстрее, чем ядерная атака), то лучше подготовить более эффективную атаку. Дело в том, что базу питают два ядерных реактора. Около того, что находится восточнее, куча взрывоопасных бочек и почти нет ПВО. Так что грохнуть эту постройку, стреляя по бочкам, может даже один Харриер. Затем, когда хронодесант будет готов, высаживайте его южнее западного реактора, который и сметайте напрочь. Этим вы обесточите базу, и, хотя некоторые Tesla Coil будут работать благодаря Tesla trooper'ам, но стационарные пушки ПВО будут молчать. Собирайте авиакрыло и одну за другой уничтожайте шахты. Если Харриеры не разрушают полностью постройку, высаживайте рядом еще один хронодесант и добивайте.

В принципе, атаку "Кузькиной матери" пережить можно (противник будет метить в Военный завод), но лучше попробовать ее предотвратить.



12. Chrono Storm
Location: Moscow

Цели:
Очистить место для подкрепления.
Уничтожить Элитную Черную Гвардию около Кремля.

Готовьтесь. Это последняя миссия, и она чрезвычайно сложна. Хотя первую часть задачи выполнить проще простого. В расположении небольшой не то тюрьмы, не то базы (1) высаживают троих крутых спецов. Отметелив охрану, которая кинется выполнять свои профессиональные обязанности, взрывайте единственную электростанцию, и все башни Tesla Coil, установленные по периметру, перестанут работать. После этого вам десантируют мобильную стройплощадку и 8 броневичков. В верхнем углу за проволочным забором томятся несколько G. I. и два инженера. Освободите их, взорвав бочки рядом.







На уничтожение остальных охранных башен не отвлекайтесь, так как у вас будут другие проблемы. Советские войска не будут терпеть присутствие неприятельской базы в своей столице, и вам надо будет очень быстро организовать крепкую оборону. Ко всему прочему, уже идет обратный отсчет ядерного удара и активации защитного поля Iron Curtain. Поэтому не теряйте ни секунды. Разворачивайте Строительную площадку, затем электростанцию и казарму. Пока идет производство перерабатывающего завода, клепайте пехоту в большом количестве и делайте установку ПВО. Двумя инженерами, которых вы освободили, захватывайте две технические постройки чуть южнее, на углу, чтобы вы смогли строить рядом с ними оборонительные сооружения. Пехотой же заполняйте четыре бункера на юго-восточном и юго-западном выходе. Ставьте ракетную установку ПВО и заказывайте еще, наравне с другими постройками.

Если играете на Hard, то ждите через очень короткое время атаку terror drones с юго-восточной стороны, а спустя не очень большое время к вам в гости могут пожаловать сразу три "Кирова" с юга. Грохнуть стройплощадку для этих чудовищ – плевое дело. Поэтому не доводите дело до плохого и постарайтесь встретить дирижабли на подступах. Для этого пойдет все: броневики, летающая пехота, стационарные ракетные установки. Если «Кировы» прорвутся к Строительной площадке, то можно будет начинать миссию заново.

Затем усиливайте оборону охранными башнями и не забудьте про два других входа на вашу базу, через которые враг тоже ломанется. Помочь может пехота, которая займет близлежащие дома.

"Momento More", или "Помни о смерти" по-русски. Так как база у вас расположена на пятачке, то одним ударом ядерной ракеты вы можете лишиться большей ее части. Как всегда, враг будет целить по Военному заводу, и поэтому, выбирая место для возведения этой постройки, считайте, что вы выбираете место для эпицентра ядерного взрыва. То есть, ставьте Военный завод как можно дальше от всего остального. Отбивая одну атаку за другой, готовьте хронодесант из призм-танков, чтобы вынести ракетную шахту в первую очередь. Как только это сделаете, над вами перестанет висеть «дамоклов меч» ядерного удара и можно будет действовать уже более спокойно.

Следующей целью хронодесанта будет вынос установки Iron Curtain, после чего можно будет начать думать и об атаке. Чуть южнее у врага есть пара перерабатывающих заводов, которые не составит большого труда уничтожить или прибрать к рукам. Но можно поступить еще веселее. Делайте шпионов и засылайте их периодически с инкассаторской сумкой на вражеский перерабатывающий завод. Пусть советские харвестеры таскают минералы для вас. Активно действуйте пехотными отрядами, занимая все новые и новые дома, которых в Москве полно (от $ 500 за квадратный метр и выше: центр все-таки).

Этим вы скуете вражеские перемещения и существенно обезопасите свою базу, где сможете наращивать силы в относительной безопасности.

На юго-востоке от вас находится небольшая база противника (4), за которой — абсолютно без охраны — стоят две ядерные электростанции (2). Еще штуки четыре реакторов расположены на юге карты, слева и справа от Кремля (3). Если их просто взорвать, то, имея Строительную площадку, враг снова отстроит основу своей энергетики. А вот если "растворить" их хронолегионером по-тихому, то диверсия останется, скорее всего, без внимания.

У вас в этой миссии будут уже все средства, доступные союзникам в кампании (кроме флота, конечно), включая Генератор Шторма (Weather Machine). Так что можно использовать любую тактику, которая вам по душе.

Как «заколбасить» элиту около Кремля? Там стоят настолько крутые зверюги, что выставлять против них призм-танки надо просто в огромном количестве. Лучше выманивать их ударами Харриеров, чтобы они шли на вашу базу, где совместными усилиями их уничтожать гораздо легче. Но лучше исхитриться и захватить один из советских военных заводов с научной постройкой в придачу. Тогда вы сможете строить советские супертанки Apocalypse, с которыми вам уже ничто не страшно. Да и terror drones тоже штучка хорошая. Когда вычистите окрестности Кремля от охраны, туда десантируется Таня и возьмет Романова, сидящего под столом, в плен.

Soviets

Фор Мазер Раша!



1. Red Dawn
Location: Washington DC

Цели:
Уничтожить Пентагон.

Товарищ! Этот светлый час настал! Наконец-то сбывается вековая мечта советского человека – поехать в Америку. Теперь мы сможем сделать это. В составе дивизий, флотов и эскадрилий. Все МакДональдсы с Диснейлендами будут наши. Приделаем хромированные бамперы к нашим танкам и будем гонять на них по федеральным хайвеям. Голливуд начнет снимать ломовые блокбастеры на тему Великого Октября с Шварценеггером в роли Вождя. Ура!

Ну а пока придется воплотить все эти мечты в жизнь, так как наймиты империализма пытаются сопротивляться неизбежному. Вначале раздавим осиное гнездо – Пентагон.

Под ваше командование дают десант пехоты, при виде которого местные жители начинают метаться в панике. Жертвы американской пропаганды! Впрочем, не будем их разочаровывать... Основывайте небольшую базу (1), построив перераба-





Audaces fortuna juvat

тывающий завод и казарму, и начинайте подготовку нашей славной пехоты. Добровольцев более чем достаточно, и только успевай выдавать ребятам обмундирование и автомат Калашникова.

Как только соберется внушительная толпа, ведите ее по дороге завоевывать новые звания и медали. Снеся первую базу(2) на вашем продвижении к цели, вы упретесь в разрушенный мост. Но разве это остановит наш порыв? Подтягивайте инженера и, починив мост, ведите толпу по нему дальше. Враг пытается остановить нашу атаку укрепрайоном с дотами, но рядом находятся две какие-то постройки. Выгоняйте оттуда местных белых воротничков и, превратив здания в огневые точки, сносите доты. Затем выгоняйте пехотинцев обратно на улицу и ведите их дальше. Здесь перед вами предстанет еще одна небольшая база противника с аэродромом (3). Захватывайте эту постройку инженером и получайте халявную выброску десанта. Хватайте еще одного инженера и чините мостик слева.

Пошлите кого-нибудь сбегать до набережной на северо-западе, и вы получите танки в подмогу (5). Теперь накапливайте силы и сметайте оборону около Пентагона (4). Туда же с двух сторон попрут неизвестно откуда взявшиеся наши танки, и апофеозом грандиозной разборки будет выброска неслабого десанта. Как только взорвете все пять сегментов американского министерства обороны, миссия закончится.



2. Hostile Shore
Location: Florida Cost

Цели:
Основать базу.
Уничтожить все вражеские силы.

Теперь пора подумать и о курорте для наших раненых бойцов и тружеников тыла. Побережье Флориды с его теплым влажным климатом как раз подойдет. Поэтому высаживаемся на побережье, предварительно выбив жалкую оборону, и основываем базу (1). Запасы минералов есть рядом, на юго-западе и на севере, за домами. Не забудьте построить судоверфь, на которой сделайте несколько субмарин. Чуть позже к вам придут еще несколько, и вы всем этим косяком утопите эсминцы, которые обитают на юге и в гавани на юго-западе, где стоит вражеская верфь. На этом миссия флота закончится.

Теперь о том, что творится на суше. Неприятельская база находится на юге (2). Путь к ней преграждает не менее десятка танков. Но разве могут противостоять жалкие Grizzly нашим танкам? Особенно, когда их много. Очень много. Так что делайте бронированные машины, сколько денег хватит, и устраивайте снос всего, что на вашей карте имеет синий цвет.

Если играете на Hard, то враг будет пытаться наезжать на вашу базу. Так что не побрезгуйте поставить пару-тройку турелей на юге и юго-западе.

Еще тут водятся крокодилы. Одна подлая рептилия даже пыталась покусать наш танк. Сошьем из твари новые сапоги генералу Владимиру!



3. Big Apple
Location: New York City

Цели:
Захватить американский Battle Lab.
Построить и защитить Psychic Sensor.

Танки, водка, рок-н-ролл – это, конечно же, здорово. Но Юрий, ближайший помощник нашего премьера Романова, попросит помочь в одном эксперименте. Он давно практикует со всякими психотронными устройствами, и ему требуется материал для опыта. Может, в результате у нас будет новое оружие.

Американские части, дислоцированные в Нью-Йорке, как раз сгодятся для теста. Но для строительства пси-устройства требуется кое-какие технологические ноу-хау американцев. Поэтому придется вначале захватить вражеский научный центр.

Ну а пока разворачивайте базу в районе порта(1) и начинайте потихоньку копить силы. Залежи минералов находятся почти в расположении базы, между разрушенными пакгаузами, а еще одно месторождение – на юго-западе, в самом углу. Вообще-то, минералами засыпана почти вся карта, но то, что находится на северо-востоке, взять будет сложнее, так как там оперирует враг.

Вы находитесь на некотором возвышении, и единственная дорога вражеских атак на вашу базу – снизу, по подъему, мимо многоэтажного дома. Поэтому заталкивайте пехоту в этот небоскреб и организовывайте оборону для отражения не слишком сильных атак. Можно захватить техническую постройку юго-восточнее и поставить рядом пару турелей. Теперь собирайте армаду танков, не забыв включить и броневики ПВО (пригодятся). Когда у вас будет внушительное количество танков, сделайте парочку V3 и осторожно выдвигайтесь вперед, по большой и весьма протяженной эстакаде, которая идет с юго-запада на северо-восток.

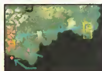
Где-то в середине этого пути справа от эстакады будет многоэтажное здание, захваченное вражеской пехотой, которая обстреливает проезд. Чтобы не подставлять колонну, разрушайте дом тяжелыми ракетам, так как дальность стрельбы у них самая большая. Залп из V3 поможет также накрыть несколько дотов, которые охраняют подступы к базе. Вот теперь пускайте в атаку бронетехнику и, сметая сопротивление, прорывайтесь дальше на северо-восток, чтобы добраться до вражеской Строительной площадки. Пока она цела, противник будет отстраивать Военный завод и казарму и доставлять вам





головную боль. Само собой, Battle Lab (2) не трогайте. Можно захватить инженером ремонтную площадку и чинить технику. Подтягивайте резервы, не забывая броневики ПВО. Когда вы окружите вражеский научный центр плотным кольцом войск, захватывайте инженером вашу цель (для скорости доставки усаживайте ребят в броневик).

После захвата постройки на ее месте возникнет Psychic Sensor, который вам придется защищать некоторое время. Во вражеских силах начнется суматоха, и в небе станет тесно от пролетающих "Геркулесов", сбрасывающих десант (даже танки на парашютах). Основные атаки на пси-генератор пойдут с юго-запада, причем, помимо наземных войск, будет еще и летающая пехота (именно для отстрела "карлсонов" вам и нужны броневики). В конце концов все закончится взятием под контроль всех вражеских сил и победой, если вы не дали разрушить девайс (держите рядом парочку инженеров на всякий пожарный).



4. Home Front
Location: Vladivostok

Цели:
Основать и защитить базу.
Уничтожить все вражеские силы.

Пока мы там расширяем "жизненное пространство" на Американском континенте, подлый корейский адмирал пытается ударить с тыла. Эти союзники США собираются влезть в большую разборку и нацелились на наш Дальний Восток. Уж лучше бы начинали заветы Чу Чхе зубрить. Так что придется отвлечься от "загранкомандировки" и организовать оборону собственной территории. Вас с мобильной Строительной площадкой "в руках" высаживают около какого-то маяка(1), с приказом выкинуть незваных гостей. До высадки десанта остается не так уж много времени, поэтому поспешите.

Быстро разворачивайте базу и, начав военное строительство, поставьте хотя бы парочку пушек ПВО, так как будет налет пары-тройки Харриеров. На юге у вас Судоверфь, где уже можно наладить производство субмарин. Но их пока никуда не посылайте и накапливайте около верфи. Как только оборона будет организована (враг пойдет с востока), готовьте ударный танковый отряд и при первой же возможности посылайте его в северо-восточный угол карты, чтобы задушить строительство вражеской базы в зародыше (2).

Если ваша оборона уже крепкая и вы не боитесь, что вас вынесут, можно даже установить точку выхода производимой техники далеко на востоке, чтобы пополнение тут же вступало в бой. Terror drone – штучка, конечно, неплохая, но здесь лучше налегайте на танки, если хотите быстро покончить с противником. Враг попытается также организовать наезд эсминцами на вашу судоверфь, но для торжественного вручения корейскому адмиралу «губозакатывающей машинки» вы и копили подводный флот рядом. Как только вы грохнете последнюю вражескую постройку, карта откроется, давая вам возможность выловить оставшиеся эсминцы для последующего их утопления.



5. City of Lights
Location: Paris, France

Цели:
Запитать Эйфелеву башню тремя Tesla trooper'ами.
Защитить башню.
Уничтожить все вражеские силы.

После отражения корейской атаки начальство посылает вас в Париж. Там мешают дышать пряным воздухом Монмартра остатки французской армии. Так как основные наши силы заняты в Америке, много ресурсов не выделяют. Но у кого-то появилась великолепная идея, как очистить Париж от всяких посторонних. Так как уже освоена технология Tesla Coil, то можно попробовать превратить в огромный разрядник знаменитую Эйфелеву башню, если не менее трех Tesla tooper'ов ее запитают от своих батарей. Так что миссия будет забавная. Из построек у вас только казарма (1), да одна Tesla Coil, которую поддерживают в рабочем состоянии трое парней в скафандрах. Еще здесь есть пара инженеров и два пиропсиха (обоих Иванами кличут). Ваня может подложить взрывчатку с часовым механизмом куда скажете. Если добежит. Так что особенно на этот юнит не рассчитывайте и клепайте пехоту.

Так как действие происходит в городе, то я бы советовал применить следующую тактику. Формируете несколько отрядов автоматчиков, человек по 6—8, и начинаете занимать окрестные дома. Захватили, посидели в нем немного — и, если пальбы нет, выходите и занимайте соседний. Так, прыгая из одного дома в другой, вы и будете пробираться по городу туда, куда вам надо. Причем здание послужит хорошей защитой вашим бойцам и примет весь удар на себя. Наверное, нехорошо разрушать исторические постройки в не менее историческом центре Парижа, но так надо для победы. Если здание, из которого ваших ребят вышибли, стратегически важное, посылайте инженера его починить и заводите пехотинцев вновь. Слева от вашей казармы, под прикрытием вражеского броневичка, находится техническая постройка, захватив которую вы получите немного денег. Еще дальше на запад, чуть севернее, ищите свой беспризорный броневичок (2). Им хорошо выманивать танки, до которых не добивает пехота, засевшая в здании.

Пробираясь на север, вы наткнетесь на неплохо защищенный рубеж с дотами. Это уже подступы к башне. Прыгая из одного дома в другой и выманивая танки броневиком, прогрызайте дырку в обороне и вползайте за стену к башне. Там еще





парочка-другая танков, которые долбите из прилегающих к башне построек. Когда приберетесь немного, можно звать Tesla trooper'ов (вам к тому времени еще пришлют этих парней), подводите их к башне(3) и пусть они замкнут ажурную конструкцию, превратив ее в огромный разрядник. Кто не спрятался... остатки вражеских войск полезут в драку, но Эйфелевой Башне имени Тесла достаточно одного разряда, чтобы грохнуть танк. Продержитесь какое-то время — и победа ваша. Можете идти в Лувр.



6. Sub-Divide
Location: Pearl Harbor, Hawaii

Цели:
Основать базу.
Уничтожить вражеский флот.

Так, курортную зону на восточном побережье мы себе обеспечили, осталось прибрать к рукам пляжи на западном, Тихоокеанском. А там, как известно, самое лучшее местечко – Гавайи. Так что двигаем на запад. Но понежиться на солнышке мешает американский Тихоокеанский флот с остатками корейского. Вся эта публика обитает в Перл Харборе, главной базе ВМС США на Тихом океане. Так что потихонечку, пока враги не пронюхали, основываем на крайнем юго-восточном острове базу и начинаем быстро-быстро отстраиваться (1).

Большие залежи минералов находятся совсем рядом, на маленьком плато чуть севернее. Враги, конечно, уже прознали о "русских туристах", и вам покажут обратный отсчет до атаки неприятельского флота. Но еще раньше противник высадит два-три десанта. Самый опасный, танковый, припрется с северо-запада, поэтому там держите наиболее сильную оборону. Еще будет наезд пехоты с запада, но справиться с ними достаточно просто, усадив пехоту в хибары и спустив с цепи собак.

Затем, когда вы уже основательно развились и укрепились, займитесь средствами ПВО, так как основной ударной силой флота, который придет к вам в гости, будут авианосцы. Но и к вам с севера придет подкрепление, причем вышестоящее командование так расщедрится, что выделит целых три ракетных дредноута. Собирайте все это в кучу у своей судоверфи и продолжайте клепать юниты и защитные сооружения. Хорошо бы поставить башню Tesla Coil около верфи, чтобы дать по любым загребущим лапам, которые к ней потянутся. На западную косу выдвигайте пару-тройку броневиков ПВО, которые будут обстреливать самолеты с авианосцев еще на взлете. Тех, которые сумеют пролететь дальше, должны сбивать ваши стационарные зенитки. Да, Морские Скорпионы тоже поработают. Но первыми придут эсминцы как самые быстрые.

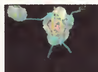
Совместным огнем наземных и морских сил топите всю эту братию и принимайтесь за авианосцы, которые приползут для экзекуции чуть позже. Ваши ПВО будут кромсать морскую авиацию, а дредноуты топить авианосцы. Когда этот наезд закончится, готовьтесь атаковать самому. Уподобляться той глупости, которую показал вражеский флот, мы не будем, и лезть в Жемчужную Гавань кораблями не надо. Готовьте три-четыре амфибии и забивайте их танками и установками V3.

Пошлите Морские Скорпионы на запад осмотреть южное побережье большого острова, на котором размещена неприятельская база. Там в некоторых местах установлены защитные призм-башни. Выявляйте их вашими разведчиками и уничтожайте ракетной атакой дредноутов. Если будут мешать корабли ПВО, топите их субмаринами.

Потихонечку подтягивайте флот к тому месту, где на южном побережье торчит незанятый бункер (2). Если хотите, можете его занять пехотой. Высаживайте десант с четырех амфибий и можете подтянуть дополнительные силы. Тактика здесь такая: штук семь установок V3 накрывают залпом цель, а танки их прикрывают, если кто слишком сильно начнет возмущаться. Выбивайте установки ПВО в первую очередь, чтобы они не сбивали ракеты, а затем одного залпа тяжелых ракет хватит, чтобы грохнуть Строительную площадку (она на северо-западе от бункера), а затем все остальное. Танками на рожон не лезьте, так как у них задача оберегать себя и ракетные установки. Можно периодически посылать какой-нибудь танк, чтобы он открывал карту и обозначал новые цели для залпа V3.

В центре гавани, около двух верфей, скопились остатки вражеского флота. Все это легко накрыть залпом тяжелых ракет. Стрелять беглым не стоит потому, что одиночные ракеты легко сбивать. А если одновременно летит штук семь ракет, то минимум половина достигнет цели. Вот так вот и зачищайте там все.

Можно послать Морской Скорпион в гавань, чтобы открыть на карте новые цели. Наземных сил тут немного, и серьезного противодействия быть не должно, если вы быстро задавили Военный завод с казармой. Враг думал, что вы попрете, как и он, кораблями в лоб. А вот атаке с суши АИ, похоже, противопоставить будет нечего, даже на Hard, и американские корабли будут беспомощно стоять, гадая, кому из них пускать пузыри после следующего залпа.



7. Chrono Defense
Location: Ural Mountains, Russia

Цели:
Защитить Battle Lab любой ценой.

Ух, "веселенькая" миссия. Где-то в Уральских горах спрятана научная лаборатория, разрабатывающая новое оружие для наших победоносных войск. Но противник узнал об этом, и стоит ждать атаки, так как американцы сумели овладеть секретом мгновенной телепортации. Поэтому вас бросают на защиту лаборатории с совершенно конкретным приказом: защи-





Audaces fortuna juvat

тить лабораторию любой ценой. Тем, кто играет на Hard, придется очень тяжко. Проверил на себе.

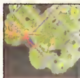
Значит так: хватайте мышку и быстро стройте перерабатывающий завод. Параллельно этому делайте турель и пару-тройку инженеров. Как только турель будет готова, ставьте ее на северо-западном выходе из базы. Заказывайте еще одну, которую поставьте на верхнем "пастбище" харвестера, на севере, докуда сможете дотянуться. Затем стройте зенитку. К этому времени у вас уже должен быть готов перерабатывающий завод. Ставьте его на севере, поближе к минералам, и, сделав пару электростанций, заказывайте военный завод.

Одновременно с этим уводите пехотинцев и собак, которые ошиваются у южного выхода, в центр базы, так как с юга пойдет небольшой отряд пехоты со снайпером в придачу. Снайпер просто перещелкает вашу живую силу как семечки. Пусть всей этой братией турель занимается, которую можно починить. Как только построите военный завод, выпустите одну-две terror drones и ставьте на поток Apocalypse. Когда освободится Строительная площадка, стройте еще один перерабатывающий завод. Вот примерно такая технология выживания на начальной стадии.

Как только отобьете первую атаку вражеской пехоты с юга, заводите собачек снова на позицию для отлова шпионов и пехоты. А когда выскочит первая бомба на ножках, гоните ее на запад, в деревню(1). Там враги выпустили агитационную машину, которая соблазняет мирных советских граждан «высокими» американскими ценностями, такими, как «МакДональдс» и журнал "Плейбой". Чтобы советские граждане не начали Перестройку в отдельно взятом уральском поселке, говорите "фас" вашей бомбочке — и, грохнув агитпроп на колесах, вы откроете всю карту + найдете ящик с денежным бонусом. Вторую бомбочку засылайте на самый север восточной дороги, так как оттуда, спустя какое-то время, пойдут три грузовика с бонусами (2).

Теперь – оборона. С базы есть три выхода, и через них вас и будут доставать. Концентрируйтесь на производстве тяжелых супертанков за счет всего остального. Только Apocalypse – надежда отбиться. Не тратьте деньги на Tesla Coil, это себя не оправдает в той поножовщине, какая будет у вас в этой миссии. Apocalypse, Apocalypse и еще раз Apocalypse. Забивайте ими все выходы, так чтобы вражеские танки могли проехать на базу только прикончив стальную махину.

Как только появится возможность, поставьте еще одну зенитную пушку, так как вслед за летающей пехотой будет налет четверки Харриеров. Еще будут шпионы, которые своей целью избирают локатор и электростанции, инженеры на броневиках, пытающихся захватить военный завод, снайперы и даже собаки. Можно попробовать закрыть стенами проходы, но только не замуровывайте совсем научную постройку и Строительную площадку, чтобы ваши инженеры, которых надо всегда держать рядом, в критический момент могли быстро починить здание. Не оставляйте без внимания ни одной стороны. Зайти могут даже со стороны северного "пастбища". Еще раз повторюсь – только в Apocalypse ключ к выживанию и долгожданному "Mission Accomplished".



8. Desecration

Location: Washington DC

Цели:
Захватить Белый Дом.

Теперь надо прижать к ногтю ренегата Владимира, который устроил себе кабинет в Белом Доме и не следует тем заветам, которым должен следовать. По крайней мере, так говорит Юрий. Так что воевать придется со своими. Силы примерно равны, по крайней мере то, что есть у противника, есть и у вас. За исключением одного. Под ваше командование дают четырех "вонючек"-десолаторов. Пока вы разворачиваете базу (1), будет прекрасный повод показать, что эти страшно сопящие парни умеют делать.



Очень скоро над вами пролетит самолет и сбросит десант. Уводите всю пехоту и танки подальше, и в месте приземления активируйте десолаторов. Если бы парашютисты могли подниматься вверх или хотя бы остановиться в своем спуске, они бы это сделали. Едва коснувшись земли, десант тут же растворится в радиации и токсинах. Так что выброска десанта будет не страшнее перхоти. Когда будете использовать "вонючек", убедитесь, что рядом нет своих юнитов, так как они тоже могут пострадать. Постройкам же ничего не будет.

Ту пехоту, которую вы прогнали с базы, запихивайте в бункер, который находится на северо-востоке. Это будет основное направление вражеских атак, и дружный огонь автоматчиков здорово поможет. Цель дальнейшего развития базы ясна – его величество Apocalypse. В предыдущей миссии вы поняли, как хорош этот танк в обороне. Теперь есть возможность увидеть, как страшен он в атаке.

Очень быстро тот запас минералов, что находился рядом с базой, иссякнет, и ваши харвестеры поползут дальше на северо-восток, где пасутся харвестеры вражеские, которые ни за что не будут пускать в свою "песочницу" чужаков. Это будет одной из первых тактических задач для ваших танков. Еще, за мостом на юго-востоке расположена небольшая база противника (2). Можно потренироваться на них. Заодно ваши танки ветеранами станут.

Еще одна полезная в этой игре вещь: на карте есть три мемориала, разрушив которые вы получите денежные бонусы. Они открыты на карте и не слишком хорошо охраняются. Когда танков у вас будет ОЧЕНЬ МНОГО, ведите это стадо на северо-восток, сметая все и вся на своем пути. Затоптав все вражеские юниты и постройки, можно привезти инженера в броневике к Белому Дому (3) и захватить его. На этом миссия закончится.



9. The Fox and the Hound

Location: San Antonio, Texas

Цели:
Используя mind control, захватить американского президента.

Диверсионная миссия. Вначале вам покажут, как сильна охрана базы, на которой трусливо спрятался американский президент, и как не надо ее штурмовать. Чуть погодя выбросят на парашютах (1) двоих хмурых парней (тем, кто играет не на Hard, дадут троих), которым лучше не смотреть в глаза. Мало ли что. Вот это и будет вашим спецназом. Ребята не умеют стрелять из автомата и водить танк, зато они могут взять под контроль любой вражеский юнит, если дать им возможность подобраться к нему чуть ближе. Зато потом расстояние до подопечного может быть любым. Но и задача у вашего пси-спец-

наза весьма серьезная: необходимо найти способ захватить в этом скопище вражеских сил американского президента.

Так что вперед. Точнее, на северо-восток, где в небольшом загончике размещены вражеская казарма и научный центр под охраной двух G.I.(2). На вас в этот момент как раз выскочит неприятельский броневичок, который будет тут же перевербован. Посылайте его уничтожать этих двух пехотинцев и вторым Юриком (первый держит под контролем броневик) охмуряйте инженера, который стоит около казармы. Вот эту казарму и захватывайте. Там стоит еще один инженер, которым можно захватить Battle Lab, находящийся тут же, если вы захотите сделать шпиона. Но спецагент здесь абсолютно не нужен, поэтому сделайте лучше еще парочку инженеров.

Теперь ведите броневичок по часовой стрелке, огибая неприятельскую базу с севера, чтобы не попасть под луч prism tower, одного залпа которой вполне хватит. Выводите I.F.V. точно на середину северной стены базы (там еще скачут две псинки с солдатиком) и начинайте проделывать проход, чтобы потом взорвать электростанцию. Вы должны держать броневик точно посередине, чтобы его не достали охранные башни. На вас могут среагировать "котики", но они специалисты по отстрелу пехоты и против ракетного броневика ничего сделать не смогут. Покончив с электростанцией, уводите машину.

Далее вашей целью будет еще один закуток вражеских сил на востоке(3). Подводите свободного Юрика поближе и охмуряйте через забор снайпера, который ухлопает пехотинцев. Затем переключайте внимание вашего "психа" на стоящий здесь же танк, который под вашим чутким руководством уничтожит два дота и установки ПВО. После этого уводите его на юг, чтобы он вынес шлагбаум, закрывающий доступ к ремонтной площадке (4).

Вот теперь ведите в обход инженера, чтобы ее захватить. Так у вас появится возможность чинить поврежденную технику. Там еще стоят грузовики, грохнув которые, вы получите ящики с бонусами, повышающими крутизну ваших юнитов. Решайте сами, как распределять это сокровище. Так как у вас всего два Юрика, то решайте сами, чем вы будете действовать дальше: танком или броневиком. Ненужное посылайте проделывать проход в южной стене базы, тоже посередине, чтобы уничтожить стоящие там электростанции. На подобный наезд среагируют два танка, и ваша "отбраковка" героически погибнет в бою с ними.

Затем вам понадобится снайпер и второй "бронированный друг". Бронетехникой добивайте вражеские танки (если они остались) и уничтожайте оставшиеся электростанции. Когда подача энергии на башни прекратится, можно выводить на позицию снайпера для истребления охраны президента. Только не упускайте контроль над вашим стрелком ни на минуту, чтобы он не пристрелил случайно президента.

Когда с гвардией будет покончено, уводите ненужные юниты подальше и ведите Юрика для промывки мозгов вашей главной цели. Как только президент перейдет под ваш контроль, миссия закончится.



10. Weathered Alliance
Location: US Virgin Islands

Цели:
Захватить инженером вражескую Battle Lab.
Уничтожить Weather Machine.

Американцы все еще не сдаются и делают ставку на новые виды оружия, которые они разрабатывают где-то на Вирджинских островах. По данным разведки, это некое устройство по управлению погодой, которое может активировать сильнейший шторм. Вашей задачей будет узнать расположение этого генератора во вражеской Battle Lab, захватить ее инженером с последующим уничтожением этого супероружия.

Ну а пока необходимо развить базу (1) на одном из островов на юго-западе карты. Там, кстати, уже есть кое-какие сооружения. Как только контроль перейдет к вам, начинайте военное строительство. Только имейте в виду, что спокойно развиваться вам, как обычно, не дадут. Первый наезд небольшого отряда пехоты будет с северного побережья (там стоят ваши турели, которые могут справиться и сами). Вторая атака, тоже пехотой, будет на ваши отдаленные постройки на юго-востоке острова. Пошлите туда пару собачек и можно поставить Tesla Coil. Следующий десант, на этот раз танковый: две неприятельские амфибии высадят уже в центре базы, зайдя с юга.

После этого враг будет домогаться вас в основном своей летающей пехотой, главные силы которой постоянно будут прилетать с северо-запада. Поставьте там пару зенитных орудий и подведите пару броневичков, после чего на постоянные налеты "карлсонов" можно будет уже не обращать внимания. Иногда ракетчики будут залетать и с северо-востока, поэтому установите зенитные орудия и для прикрытия ваших отдаленных построек.

Вот теперь можно более спокойно заняться развитием своих сил и средств. У вас появится возможность построить даже шахту с "Кузькиной мамой". Только будьте осторожны в применении ядерного удара по целям, находящимся около вражеской Battle Lab (2). Если сметете эту постройку, которую вам надо будет захватить, то миссию придется начинать сначала. Когда будете строить верфь, то лучше поставить ее на юге, так как вражеские корабли, которые обязательно припрутся после этого, будут идти в обход, огибая побережье острова, где вы их заранее увидите и, если есть чем, то и обстреляете.

Ресурсов на вашем острове не так уж и много, поэтому перед вами встанет проблема дальнейшего поступления финансов. Разрешение этой проблемы лежит на востоке, где расположен небольшой островок с технической постройкой и бога-

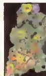




Audaces fortuna iuvat

тейшими запасами минералов. Техническую постройку захватывайте инженером, а рядышком ставьте перерабатывающий завод. Но, пока у вас не будет серьезных сил на море, лучше не суйтесь туда, так как у врага здесь две судоверфи. Одна находится рядом с укрепленным дотами берегом (он открыт на карте), а другая – в уголке на востоке, на другой стороне вражеского острова. У неприятеля здесь полно эсминцев с дельфинами, поэтому стройте в первую очередь кальмаров, чтобы зачистить все морские силы американцев. После чего выводите пару-тройку дредноутов, ракетными залпами которых хорошо накрывать цели, даже находящиеся довольно далеко от берега.

Вот теперь можно подумать и об атаке. Ту жалкую оборону берега можно легко смести дредноутами (только держите рядом с ними кальмаров, так как ваши ракетные крейсера будут атаковать аквалангисты) или ядерным ударом. Ну а дальше – высаживайте десант из десятка Apocalypse и сносите все, кроме научного центра. Можно даже захватить все подряд инженерами. Но не спешите захватывать ключевую цель до того момента, пока у вас не будет готов ядерный удар. Захватив Battle Lab, вы откроете кусочек карты на северо-западе с Weather Machine (3), которая как раз начала подготовку для активации шторма. Но так как "Кузькина мать" у вас готова, покажите ее во всей красе. Одного ядерного удара вполне хватит, чтобы завершить миссию.



11. Red Revolution
Location: Moscow

Цели:
Уничтожить Кремль.

Одна из самых сложных миссий в советской кампании, на мой взгляд. Особенно в игре на Hard. Ваше противоборство с противником можно смело сравнить с армрестлингом. Чуть ослабите свой натиск — и почувствуете на себе натиск врага, который силен, ох как силен. Так что здесь залог победы – в быстром овладении инициативой и постоянном натиске. Если уйдете в глухую оборону и займетесь простым накоплением сил – сметут, как крошки со стола. Еще один стимул к активным наступательным действиям – ограниченность ресурсов. Все залежи минералов находятся впереди, и вам надо, помимо всего прочего, оборонять пастбища харвестеров.

Теперь попробую рассказать более конкретно, что будет происходить в игре на максимальном уровне сложности и что вам следует делать. На этот раз ренегат, которого надо будет устранить, – это Юрий, прибравший к рукам верховную власть. Он сидит в Кремле, и ваша задача – похоронить гада под руинами этого здания. То есть миссия считается завершенной сразу после уничтожения этой постройки. Но, как вы догадываетесь, не все так просто. Хотя вам и дают в начале два "Кирова" в виде первоначальных сил (вы также сможете производить эти корабли в дальнейшем), даже не пытайтесь дать им команду идти бомбить Кремль сразу. Система ПВО у врага здесь такая, что ваши дирижабли вряд ли долетят и до середины карты.

Вашей главной стратегической задачей первой половины игры будет взятие под полный контроль всей богатой минералами южной долины, в юго-западном углу которой вас и высаживают (1). Дальше на север над этой долиной нависает стеной горная гряда, на которой расположены пакеты, состоящие из двух орудий ПВО и одной Tesla Coil. Эта гряда тянется с запада на восток и, дойдя где-то до середины карты, обрывается расположением хорошо развитой и укрепленной вражеской базы. Еще одна база находится за этой горной грядой на севере. Именно эти две базы и закрывают проход к Кремлю (там тоже небольшой укрепрайон, но это позже). И именно их вам надо будет уничтожить как можно раньше, так как если будете тянуть, то вам навяжут войну на истощение. Причем особый кошмар будут наводить terror drones, прикрытые защитой Iron Curtain, благодаря которым вы постоянно будете терять харвестеры и танки.

Теперь о том, как со всем этим справиться. Особенность той мясорубки, которая начинается, заключается в том, что у противника здесь водятся просто толпы Юриков, благодаря которым атака ваших супертанков может очень легко захлебнуться. Поэтому сделайте основную ставку на защитные турели, башни для обороны и на "Кировы" для атаки, так как эти средства недоступны для атаки пси-диверсантам и terror dron'ам. Танки, конечно, тоже надо будет строить, но держите их рядом с остальными защитными средствами, чтобы избежать массированной атаки мини-бомбочек и Юриков.

Теперь — примерная последовательность действий. В самом начале вам дают несколько танков. Хватайте их и сметайте первый пакет зениток и Tesla Coil, находящийся прямо впереди, за полем минералов (2). Расположенные по бокам электростанции захватывайте инженерами. Эти электростанции, наряду с уже уничтоженным "пакетом", находятся на небольшом плато. Основные атаки врага пойдут именно вокруг этого плато, по довольно узким дорожкам слева и справа. Поэтому повесьте над ними тех "Кировых", которые у вас уже есть. Они будут бомбить вражеские колонны, которые будут здесь проходить.

В окрестные дома можете посадить пехоту, а около захваченных электростанций поспешите поставить турели и Tesla Coil, чтобы они, наравне с дирижаблями, уничтожали наступающего противника. Здесь есть еще несколько технических построек. Если сможете потом их удержать, обязательно захватите инженерами. Это даст немного денег и позволит поставить рядом еще турели и охранные башни. Кроме того, на востоке расположен аэродром, захватив который, вы получите халявный десант. К своим Tesla Coil обязательно приставьте по паре Tesla trooper'ов, чтобы повысить мощь этих оборонительных башен.

Дальше стройте дирижабли и формируйте первое авиакры-





ло, состоящее из пяти-шести машин (можно и меньше, но тогда успех не гарантирован). Их задача — перелететь через горную гряду и, не обращая внимания на огонь зениток, уничтожить ядерный реактор(3), находящийся за этой грядой. Затем оставшиеся силы направляйте дальше на север, чтобы разбомбить генератор Iron Curtain, грохнув по пути один перерабатывающий завод и два военных.

Затем либо делайте второй отряд, либо посылайте остатки первого на северо-восток, не отвлекаясь на огонь зениток, чтобы уничтожить еще два ядерных реактора(4), расположенных в глубине второй базы. Тоже не отвлекайтесь ни на что другое, пока не взорвете ядерные электростанции. Когда три реактора будут взорваны, то зенитные орудия и башни Тесла перестанут функционировать; и, если кто-то из вашего воздушного флота еще цел, будет нетрудно разбомбить обе вражеские базы. Когда вы это сделаете, считайте, что победа уже близка.

В этой миссии вам доступно строительство шахты с ядерной ракетой. Кремль (5), где засел главарь, выдерживает прямое попадание ядерной ракеты, если вы захотите решить все задачи одним махом. Но здесь есть один сценарный момент, который вы должны знать: как только вы поставите шахту с "Кузькиной мамой", то к вам с устрашающей периодичностью начнут наведываться вражеские дирижабли, выплывающие откуда-то с востока и с запада примерно на середине карты. Так что если у вас не развита система ПВО, то построение ядерной ракеты чревато. Если вы все же отважились на строительство ракетной шахты, то направляйте к месту появления вражеских дирижаблей свои зенитные броневики для теплой встречи и для того, чтобы туши этих исполинов рухнули где-то в поле, а не на вашей базе.

Вот теперь, когда вы уничтожили две вражеские базы в центре, можно готовить авиаотряд из нескольких дирижаблей и вести их на Кремль, попутно уничтожая зенитки. Кстати, Юриков, которые вас доставали на протяжении всей миссии, клонируют в небольших загончиках рядом с Кремлем, на юго-востоке и юго-западе. Там их — как тараканов на продовольственном складе, и поэтому соваться к Кремлю на танках было бы полнейшей глупостью. Вот вдарить "Кузькиной мамой" будет в самый раз. Воплей будет! В конце концов, когда вы уничтожите Кремль, то миссия будет выполнена.



12. Polar Storm
Location: point Hope, Alaska

Цели:
Уничтожить Хроносферу.

Последний бросок. Туда, где остатки вражеских сил все еще надеются повернуть события вспять с помощью Хроносферы. Ее уничтожение и будет нашей главной задачей. Отнимем у американцев последнюю надежду в point Hope! Ну а пока начинайте разворачивать базу (1), и первое, на что надо обратить внимание, это оборона. В начале игры вас будут пытаться снести небольшие хронодесанты, авианалеты и высадка с амфибий. Массированной атаки не будет, но вам надо сразу как можно лучше защитить ваши объекты.

Хронодесант может появиться в любом месте (скорее всего, это будет между полем минералов и вашей Строительной площадкой), но он не будет превышать четыре-пять бронемашин. Авианалет тоже легко "лечится" пушками ПВО и броневиками, расставленными по береговой черте. Высадки с амфибий будут довольно вялыми, и за один раз к вам приедет только одна амфибия. А много ли в нее одну влезет? Так что того натиска, той агрессии врага, которая была в предыдущей миссии, здесь не будет, и можно спокойно заниматься военным строительством.

Вражеская база находится на большом острове, занимающем всю западную треть карты (постройками забит практически весь остров). Так что придется готовить десант. Когда постройте судоверфь, то готовьтесь ее оборонять, хотя атака эсминцами будет довольно слабой. Плодите кальмаров и опрокидывайте все то, что плавает по морю. Вражеский флот довольно хилый, и в нем не наберется и десятка кораблей. Так что проблемой это не станет.

Затем, когда вы уничтожите все корабли и две судоверфи, стройте два-три дредноута, которые помогут расчистить плацдарм для высадки десанта. Запихивайте в амфибии Apocalypse и переправляйте туда. Лучше даже сделать мобильную Строительную площадку и основать еще одну базу, построив на плацдарме (2) второй военный завод, чтобы не гонять амфибии. Там, кстати, есть неплохие запасы минералов, и этот шаг будет оправданным. Затем ставьте на поток Apocalypse, разбавляя этот железный поток дирижаблями, и, когда накопите мощный бронированный кулак, включайте императив "паровой каток".

До сердцевины базы, в которой спрятана Хроносфера (4), путь довольно длинный, так как вам придется идти вначале на север, огибая горную цепь, а затем, повернув налево, идти на юг. На самом северном участке карты, около аэродрома (3), висят три плененных дирижабля. Грохните или захватите аэродром — и дирижабли перейдут в ваше распоряжение. Чем дальше в лес, тем больше дров. Чем ближе вы будете подходить к Хроносфере, тем мощнее будет ее оборона. Чередуйте атаки танков и дирижаблей, которые будут устранять то, что им не опасно (танки истребляют системы ПВО, а "Кировы" разносят в пыль призм-башни с дотами), и продвигайтесь вперед.

Ах да, совсем забыл: у вас имеется еще шахта с "Кузькиной мамой" и возможность плодить Юриков. В общем, забавляйтесь на здоровье, миссия не очень сложная. Когда взорвете Хроносферу, все будет кончено, и вам покажут парад на Красной Площади и на Елисейских полях.

▲





Старшина Степанов



Прежде чем направлять вашу героиню в драку, стоит, наверное, знать, какое оружие она может использовать и как. Для смены одной пушки на другую, если кончились патроны, используйте "паузу", во время которой можно залезть в инвентарь и выбрать то, что вам потребовалось. Как только вы пустите ход времени вновь, Джулия тут же возьмет то, что вы ей "посоветовали". Согласитесь, что во время жаркого боя этот трюк сэкономит драгоценные секунды, а может, и жизнь.

Мечи

1.1 – Меч обыкновенный. Пригодится, если жаль патронов или энергии, но надо быстро отбрыкаться от какой-нибудь мелочи. В альтернативном варианте наносится какая-то хитрая серия ударов. Не фаталити, конечно, но все же.

1.2 – Огненный меч. К обычному урону добавляется еще и огненное поражение, которое может подпалить "клиента" на некоторое время. Для активации этих свойств нужен хороший заряд энергии.

1.3 – Меч-разрядник. К обычному урону добавляет еще и удар молнией, что повышает убойную силу на порядок. Мощная штука. Так же, как и огненный меч, для активации требует энергию.

1.4 – Бензопила. Это не легендарная "Дружба", а что-то более жуткое и убийственное. Ее главная ценность – в альтернативном варианте, для активации которого требуется бензин, "съедаемый" почти мгновенно (или какой-то другой вид горючего в красной канистре). В этом случае с жертвой происходит что-то страшное. Даже Soul Harvester держится под таким воздействием всего несколько секунд.

1.5 – Секира или что-то подобное (топор, алебарда). Самый лучший вариант по критерию "стоимость – эффективность". Патронов и энергии не просит, а рубит гадов так, что только ошметки летят. К тому же охват удара довольно широкий, и можно кромсать сразу двоих. Этого мало: удар секирой еще и отбрасывает монстра. Таким вот способом супостата можно скинуть в пропасть.

1.6 – Супермеч. Его вы подберете в финальной схватке. По размеру он больше Джулии, и этот размер себя оправдывает.

Вспомогательные средства

2.1 – Праща. Вспомогательное средство с неограниченным запасом камней. Этой штукой нажимаются на расстоянии кнопки, скидываются застрявшие предметы и вводятся в ступор местные зверьки. Закинув куда-нибудь камешек, можно отвлечь ненадолго зверюгу. По монстрам стрелять бесполезно.

2.2 – Газовый заряд для пращи. Настолько слаб, что говорить об этом даже не стоит.

2.3 – Взрывающийся камень для пращи. Это осколки зеленых метеоритов, которые можно запускать пращей во врагов. Они взрываются при ударении, но взрыв не очень мощный, надо сказать.

2.4 – Малый щит. Небольшой энергетический щит, который не мешает прыжкам, а при защите – и бегу. Держит большинство точечных ударов.

2.5 – Большой щит. Держит практически любой удар и любое воздействие, то есть является полной защитой. Но когда вы им закрываетесь, то двигаться уже не можете. И перед дальним прыжком его лучше спрятать.

Стрелковое оружие

3.1 – Энергетический арбалет Отто. Стреляет зелеными сгустками энергии. Если триггер держать нажатым какое-то время, то заряд получится мощнее.

3.2 – UZI. Небольшой ручной пистолет-пулемет.





3.3 – 2 UZI. Теперь стрелять можно сразу из двух рук. Патроны съест мгновенно.

3.4 – Пистолет.

Взрывчатка

4.1 – Заряд взрывчатки с таймером, который можно подкладывать под зеленые метеориты и, если хотите, под врагов.

4.2 – Ракетница. Одно из самых дальнобойных средств, чтобы грохнуть во-о-он того монстра.

Тяжелое оружие

5.1 – Дробовик. Дробовик – он и в Африке дробовик. Хорош, если стрелять с близкого расстояния. В альтернативном варианте работает как гранатомет.



5.2 – Пулемет. Имеет барабан крутящихся стволов, отменный "аппетит" и сильнейший урон. В альтернативном варианте бьет сильным разрядом. Пожалуй, самая мощная пушка в игре.

5.3 – Огнемет. Также как бензопила, требует горючего. Причем вы отлично будете видеть, как мгновенно он это горючее расходует. Не очень, как мне показалось, эффективно. Жертву, конечно, подпалит, но вот урон от огня все же не так велик, как хотелось бы.

5.4 – "Мешок". Экзотическое оружие, напоминающее мешок волынщика. Отсасывает жизнь у гада, и довольно неплохо. В альтернативном варианте – бьет какими-то белыми сгустками и тоже хорошо.

5.5 – "Рог". Не менее экзотический вид. Используя эту штуку, вы можете создавать себе "авиационное прикрытие" из насекомых, которые будут кружить рядом, если врагов не видно, и атаковать, если какой гад объявится. Если и не закусают до смерти, то монстр будет вынужден отмахиваться от наседающих тварей, что тоже вам поможет.

"Снадобья"

6.1 – Пузырек с полным восстановлением здоровья.

6.2 – Пузырек с полным восстановлением энергии.

6.3 – Пузырек, действие которого окутывает вашу героиню огненным щитом.

Таскать эти пузырьки в инвентаре можно только по одному.

Помимо одноразовых лечебных "грибков", пользуйтесь лечебными плодами со светящихся кустиков, которые вырастят новый плод в течение минуты. Подождав очередного урожая, можно восстановить здоровье полностью.

Энергию, помимо батареек разного калибра, можно пополнять в светящихся лужах, правда, не до максимального уровня.

1. Julie's House

Какая-то галактическая нечисть пытается организовать наезд на маленькую планетку, где живут, никого не трогая, вполне мирные жители. Чем помешала гадам эта планетка вместе с ее жителями, неизвестно. Наверное, работа такая у нечисти – наезжать на добрых самаритян. Планету закрывает энергетический щит, который сдерживает бомбардировку, но, сколько он сможет продержаться, неизвестно. Да и за артподготовкой всегда следует высадка десанта. А вот в одном уроды явно просчитались. Дело в том, что эта планета является родиной Джулии, специалиста по антитеррористическим операциям и мастера по контрнаезду. Спецназ, короче.

Так что предаваться медитациям, смотря на красоты местной природы, будем потом. А пока надо вспомнить боевые навыки в тренировочном зале. Около домика Джулии можно подобрать несколько энергобатарей, поэтому не спешите бежать к выходу. В доме Джулии, на втором этаже, есть открытая дверь, за которой рядом с какими-то работающими механизмами вы найдете первую батарейку. Еще одну кто-то разместил на ветке дерева, запрыгнуть на которую можно с крыши. На саму крышу вы попадете, отодвинув предварительно большой ящик на балконе. Еще батарейки лежат на каменном карнизе (их хорошо видно). Забирайтесь на пристройку рядом и прыгайте с нее на карниз. Вот теперь можно идти в тренировочный зал. Большую металлическую дверь вы откроете, подойдя к ней чуть правее, чтобы Джулия смогла нажать кнопку на встроенном пульте двери.

2. Julie's training area

Не пропустите этот тренировочный комплекс, так как здесь вы сможете попрактиковаться в своих передвижениях и в умении обращаться с разного вида оружием. Будет не очень сложно. Просто внимательно слушайте, что вам говорят. Напоследок обладательница томного взгляда даст вам меч и пращу. Интересно, а для кого вон те "экспонаты" за





Trahit sua quenque voluptas

стеклом?

3. Eden Homes

Пробегайте улочку, на которой местные жители занимаются своими делами. Из какого-то хлева выползет огромная зверюга. Но не пугайтесь: это не инопланетный монстр, а вполне безобидная тварь, которой просто захотелось немного погулять. Погуляйте и вы по улочке, если хотите разжиться парочкой батареек. Затем открывайте дверь под вывеской Landers Roost.

4. Landers Roost

Это что-то вроде местного бара, в подвале которого какой-то тип развлекается со взрывчаткой. Да так, что все здание сотрясается. Пока посетители не разбежались, надо успокоить пирохулигана. Бегите в подвал по винтовой лестнице. Вот этот рыжий здоровяк раздобыл где-то кучу взрывчатки и с ее помощью расширяет подвал. Он и с Джулией поделится.

В этот момент сверху прибежит смотрительница бара и скажет, что на крыше, куда забрался один из жителей, творится что-то неладное. Ноги в руки – и бежим на балкон.

И действительно: какого-то парня, стоящего на крыше, атаковал целый рой неизвестных насекомых, от которой бедолага рухнул вниз, проломив крышу. Теперь насекомых заинтересовала фигура Джулии, и поэтому готовьте меч. Отразив "авиаудар", прыгайте на балкон справа, где еще кто-то белье вешал сушиться. А уже с этого балкона, по трубе, перебирайтесь на другую сторону. Забирайтесь на крышу и готовьтесь шинковать еще одну эскадрилью. После этого прыгайте в пролом.

5. Creeper Pens

Тот бедолага жив, но он в полном ступоре и может только



бормотать что-то. Здесь, среди этих блоков прессованного сена тоже водятся насекомые, поэтому не убирайте из рук меч. Пройти дальше можно двумя способами: взобравшись на тюк справа, а оттуда, перепрыгивая, дальше. А можно поступить проще, подложив взрывчатку под зеленый метеорит слева. Дальше, в хлеву, будет еще одна борьба с насекомыми и – выход во внутренний дворик, в котором местные крестьяне пасут скотинку. Тут насекомые пойдут на штурмовку, а доблестные работники сельского хозяйства спрячутся в сарае, забыв и вам дать там местечко. Поэтому все заботы по отражению очередной воздушной атаки насекомых будут исключительно в ваших руках.

Но и это еще не все. В хлеву рядом мается скотинка, которую буквально жрут насекомые. Бегите спасать "мамашу". Не успеете вы услышать долгожданное "спасибо", как пол под Джулией провалится и она попадет на аудиенцию к первому в этой игре боссу. Тварь сидит в центре подвала и весьма злобно сопит. А может, она сопит просто от страха, так как посещения Джулии ей не пережить. Главное, чтобы она не узрела вашу героиню и не смогла нанести удар какими-то подземными щупальцами.

Здесь полно всевозможных ящиков и поэтому легко спрятаться. Когда тварь отвернется, подкладывайте взрывчатку под кусок зеленого метеорита около нее и отбегайте за укрытие. Учтите, что после взрыва на вас спикирует эскадрилья насекомых. Всего надо будет разнести четыре зеленых камня, два из которых находятся за кислотными лужами (выбирайте время, чтобы перебраться по трубе). Когда рванет последний осколок метеорита, тварь благополучно сдохнет.

6. Eden Marketplace

Еще одна улочка. В том месте, где висит на веревке большой блок, надо будет взобраться на него, чтобы попасть на крышу, так как там вы сможете найти малый щит. Спуститесь обратно на улицу и отодвиньте от стены ящик, который за-







крывает вентиль, перекрывающий подачу пара. Это даст вам возможность немного подлечиться, если надо. Теперь ступайте дальше, чтобы немного повоевать с местными зверюшками. Обычно зто совершенно безобидные зверьки, но если они попадут под "негативное влияние" зеленых метеоритов, то превратятся в злобных монстриков, которые будут кидаться чем-то ядовитым и кусаться. Зеленые камни подрываем взрывчаткой, а грызунов-зомби кромсаем мечом (праща их в ступор не вводит).

Там же, где были зеленые камни, забирайтесь на крышу сторожки с камней сбоку, чтобы потом прыгнуть на балкон, где вы найдете пистолет. Как выразилась Джулия, это "лучший друг девушки". Затем вы можете помочь парню, у которого из загончика удрали три грызуна. Используйте пращу, чтобы поймать зверьков и закинуть их в клетушку. В благодарность вы получите обойму.

7. Town Center

Сразу за поворотом готовьте пращу, так как наверху, в разломе скалы, "приютились" два зеленых камня, которые регулярно выпускают летающих насекомых. Сбивайте камни, а потом уже рубите шершней-переростков. Странно, но они нападают только на Джулию, а вот тип, который шляется здесь же, даже не обращает на них внимания.

Затем вы увидите местного самоделкина Отто, который как раз испытывает свой новый знергоарбалет. Приготовьте взрывчатку, так как снова будут зеленые камни, которые охмуряют небольшую популяцию грызунов. А вот девочку с куклой, в свою очередь, охмуряет какая-то образина, которая, впрочем, благополучно ушлепает от наказания. Пока...

С главной площади бегите налево, так как там можно коечем разжиться. Перебив несколько грызунов-зомби, вставайте на подъемник и рубите веревку. Около большой батарейки какой-то дворник метет пол. Вот теперь вам надо будет запрыгнуть на балку подъемника, чтобы с нее попасть на карниз здания, пройдя по которому, вы найдете еще одну большую батарейку и искушение допрыгнуть до ниши с огненным мечом. Такие вещи просто так не валяются. И надо будет постараться, чтобы завладеть хорошим оружием.

Следующий поворот налево с площади приведет вас к большущему выводку насекомых и грызунов-зомби, с которыми вам придется биться, если вы хотите заполучить эликсир с полным зарядом знергии на крыше красной сторожки и еще одну большую батарейку в маленькой пещерке рядом.

Теперь идите к парочке, которая стоит около фонтана на площади. М-да... Прилетело и бабахнуло. Похоже, знергетический щит планеты больше не действует и надо пробираться к генератору, его питающему. Короткий путь – через старую систему канализации. Местный самоделкин даст вам свой арбалет – и Джулия с двумя добровольцами спускается в канализацию.

8. Eden Underground

Напарников лишились, и вместо них с вами собирается разговаривать большая зверюга, которая дерется своими когтистыми лапищами в ближнем бою и бьет молнией с расстояния, если вы зазеваетесь. Из оружия у вас – только арбалет, и поэтому бейте зарядом помощнее. Откуда-то со свода пещеры свисает веревка, на которую можно запрыгнуть, чтобы перевести дух. Там гадина вас не достанет. Прибив монстра, вы получите дорогу дальше. Ребят, замурованных в какомто водяном плену, к сожалению не спасти.

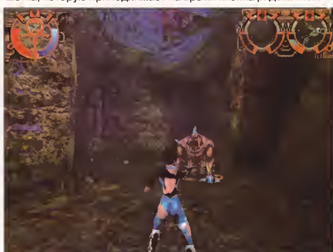
Поднявшись по веревке наверх, будьте готовы к драке с каким-то злобным пеньком, который плюется ядовитыми зарядами. Вот теперь, расправившись с зтим "корнеплодом", прыгайте на веревку. Впереди будет большой зал с еще двумя "корнеплодами" внизу. Устроив им "прополку", чтобы не плевались, карабкайтесь по веревкам на балкончик вверху справа, для того чтобы вернуть себе оружие. Прыгайте к большущему камню – и меч поможет вам его сдвинуть.

Теперь по трубе перебирайтесь над пропастью, а потом спускайтесь вниз по веревке. Но лучше не на самый низ, а спрыгнув предварительно на небольшой карниз, так как около водоема пасется выводок грызунов-зомби. С карниза их нетрудно расстреливать из арбалета, не получая сдачи.

За дверью вас будет ждать следующий аттракцион: проломив стенку, на вас попрет еще одна зверюга с грызуном в придачу. Около образовавшегося пролома, справа, есть решетка, которую приподнимает на время кнопка рядом. Мож-







Trahit sua quenque voluptas

но уклониться от боя и, дождавшись, когда решетка поднимется, нырнуть в лаз. Потом будет дорога по колено в воде до очередного прогала, в который надо будет сигануть. Откуда-то сверху вам будут скидывать зверюг, с которыми хотите - бейтесь, а хотите – пробегайте мимо.

9. Eden Underground 2

Приводнились в очередной водосток? Оглянитесь – за вами сиганула зверюга. А впереди, в прудике, сидит, отмокая, “корнеплод”, простреливая подходы к кнопке, которую надо нажать, чтобы передвинуть мостик наверху. Затем прыгайте вон на ту чего-то черпалку, которая поднимет вас наверх, для прыжка на мостик. Только с этим не мешкайте, так как черпалка доставит вас к шинковальной машине. Да и мостик выдвигается на определенное время. Перебравшись по мостику, сбегайте в комнатушку справа, чтобы нажать рубильник, запускающий какой-то огромный механизм совершенно не ясного назначения. Ну и фиг с этим, главное, что он поможет пробраться дальше.

Запрыгивайте на одну из трех платформ и спрыгивайте с нее на еще одну платформу, с которой, кстати, можно легко сорваться вниз, в лужу к голодным монстрам. Затем надо будет прыгнуть на периодически выдвигающуюся балку и тут же пригнуться, чтобы не попасть под разряд. Спускайтесь по круговым платформам вниз, где, прикончив “корнеплод”, жмите очередной рубильник. Крайняя “таблетка” доставит вас еще выше, где вы найдете убийственную алебарду. Прыгайте на балкон к рычагу, который отодвинет препятствие, но пустит горячий пар. Так что надо будет осторожно перебраться на руках, дождавшись паузы между выпусками пара.

Затем, после расправы с очередным монстром, вам предстоит веселенький аттракцион. Придется передвигаться по закрепленным спиралью плитам, которые периодически отклоняются вниз. Если не хотите сорваться, надо очень быстро по ним пройти на самый верх.

10. Eden Shield Generator

Ну вот, наконец-то Джулия добралась до генератора, питающего защитный экран планеты. Но добраться на верхнюю площадку будет непросто, так как насекомые будут на вас пикировать, “корнеплоды” – обстреливать ядовитой дрянью, да и на балкончике, ведущем к подъемнику, тоже задерживаться не стоит. На верхней площадке вам надо будет повернуть четыре кристалла, так чтобы исходящие из них лучи были того же цвета, что и основания под ними. Вот теперь можно бежать в контрольную комнату, чтобы нажать кнопку, вновь включающую защитное поле.

“Мартышкин” труд. Прилетит корабль, высадит двух образин, которые взорвут генератор к такой-то матери. Похоже,



вторжение началось.

11. Eden Market under siege!

Городок в огне, кругом шастают уродины, жгут мирных горожан и всячески бесчинствуют. Давить! Вынимаем из инвентаря орудие наведения порядка помощнее и приступаем к наведению этого самого порядка. Впрочем, если будет слишком жарко, то кое-каких стычек можно избегать. Выход из арки держит огнеметно-пулеметная уродина, и, если в лом с ней бодаться, то запрыгивайте на балкон, туда, где был пистолет, и проходите через дом. Внутри какой-то “телепроповедник” уже обработал несчастную девушку. К сожалению, прибить его не получится, а вот сам он может очень быстро попортить вам здоровье, если подойдете слишком близко. Поэтому лучше просто пробежать мимо. С балкончика, на который вы выйдете, нетрудно заколбасить образину внизу, которая не сможет ответить. Затем карабкайтесь по веревке и, раскидав засаду “петрушек”, перебирайтесь по трубе на крышу соседнего дома. Там, подтащив ящик, забирайтесь еще выше.

Внизу хрюкает образина и на краю карниза еле держится ящик. Это намек такой: как грохнуть тварь. Спрыгивайте вниз и выбегайте на улицу. Первым делом – бросайтесь к вентилю, чтобы пустить из трубы пар, который прибьет очередную образину. А вот теперь уже можно и помахать топором, чтобы раскидать толпу “петрушек”. Дальше по улице не бегите, так как за поворотом – засада. Лучше будет забраться на крышу, а оттуда скинуть на тварей трубы. Потом чешите дальше, к воротам магазинчика Отто, которые совсем не откроются, но проход дадут.





Trahit sua quenque voluptas

12. Otto's Shop

Дальше, однако, пройти сложно, так как бьет струя огня. Справа от двери есть лаз, пройдя по которому можно миновать это препятствие. В следующей комнате с каким-то водоемом надо будет провернуть следующий трюк. Жмите рубильник на стенке прямо, а затем, раскидав появившихся "петрушек", вам надо будет два раза нажать кнопку около той лужи, чтобы большой манипулятор перетащил какой-то шар из лужи на плиту. Откроется секретная панель, за которой вас



ждет неплохое пополнение арсенала и проход дальше.

Внизу обитает тот самый старичок-самоделкин, который провел некоторые исследовательские работы с инопланетной "фактурой" и кое-что сможет вам объяснить. Так или иначе, поднимайтесь на подъемнике наверх и перебирайтесь по работающим механизмам к выходу в пещерной галерее.

13. Towncenter Attacked

Не пора ли сменить изодранный костюмчик? Негоже выходить на центральную площадь города в лохмотьях. Сам процесс переодевания разработчики игры скромно опустили, и по этому поводу можно не беспокоиться. Лучше берите секиру и ступайте очищать площадь от "петрушек", которых напустил "телепроповедник".

Известно, что все дороги ведут в Храм. А в нашем случае – через него, где будет небольшая засада. Зато в маленькой комнатушке вас будет ждать настоящий подарок: огнемет, эликсир здоровья и три большие батарейки. Такая щедрость явно не к добру. Так что готовьтесь встречать на выходе





какого-то хмыря в "противогазе" под названием Soul Harvester. Довольно опасный, надо сказать, "собиратель душ". Не только из-за его владения двусторонним топором, но и по причине умения мгновенной телепортации. Чем вы его будете гасить – дело ваше. У меня хорошо получилось приласкать урода секирой. В любом случае, до конца вы его не прибьете: смоется, гад. Ладно, потом его достанем. Ну а пока идем за ворота города.

14. Outskirts of Eden

Дикая природа во всей красе. И не менее дикие грызуны-зомби у водопада. Если надо будет подлечиться – карабкайтесь на карниз слева, где растут лечебные плоды. Затем спускайтесь по узкой дорожке к подвесному мостику. Но вот пройти по нему – не судьба. Сами увидите, почему. Придется идти в обход. Прижмитесь спиной к каменной стене и потихоньку двигайте по карнизу вправо. За поворотом сидит очередной плюющийся "корнеплод", который так и напрашивается на то, чтобы его выдернуть. Впрочем, на него можно "уронить" бревно, которое раскачивается наверху. Чтобы попасть на тот верхний карниз, используйте восходящий поток воздуха. Прыгайте на него в тот момент, когда увидите, как листва поднимается кверху.

Затем вы попадете в уютное гнездышко приличного размера птенчиков. Ну а где же "мама"? Воздух! Выставляйте скорее щит, так как на вас начнут пикировать (в прямом смысле) несколько пернатых камикадзе. Как только этот орел-переросток стукнется о ваш щит или просто промажет, выбивайте из него пух и перья на подушки. Можно также дождаться, когда летучая тварь "отдаст ручку от себя" и войдет в пике, – и просто отбежать в сторону. Тогда летун вонзится клювом в грунт, и тут его тоже нетрудно будет обработать.

Продвигайтесь дальше по карнизам, где – прыгая на лианы, по которым можно взбираться выше, где – поднимаясь на восходящих потоках. Наконец вы доберетесь до пещерного



Trahit sua quenque voluptas





свода и кем-то оставленной ракетницы. Не к добру нам такие подарки делают... Как только войдете в пещеру, свод за вами обрушится и в "собеседники" к вам напросятся несколько клыкастых зверюг. Если будет сложно, отступайте за упавшие камни и уже оттуда изводите здоровье монстров. Потом бегите по пологому склону вниз, но только не по центру, так как откуда-то сверху упадет огромная глыба, которая покатившись откроет вам дорогу к новым приключениям.

А они, как вы понимаете, себя ждать не заставят. Придется еще немного попрыгать. Чуть правее, над пропастью, на трех канатах будет подвешена какая-то платформа. На нее лучше не лезьте, так как она весьма чувствительно реагирует на вес вашей героини, то есть с нее элементарно соскользнуть. Дальше, почти на каждом балкончике сидит по голодной зверюге. Накормите тварей свинцом или тем, чем хотите. У меня хорошо получалось гасить их секирой.

Путь дальше не должен вызывать у вас вопросы: все достаточно ясно. По веревке наверх, на самый высокий карниз каньона, с которого, дождавшись "рейсового" восходящего потока, надо перепрыгнуть через разлом справа.

15. Eden Cliffside

Плюхнетесь вы в какую-то лужу. Но отмокать некогда, так как к Джулии подбирается очередная зверюга. Потом начнется такой "Диснейленд", что впору звать Лару Крофт в напарницы. На разных уровнях находятся маленькие пещерки, из которых высовываются здоровущие когтистые лапы и гребут в пещерку все, что попадет им под коготь. Задерживаться, понятно, не следует. Выжидайте, когда лапа, пошуровав, задвинется в пещеру, чтобы проскочить мимо.

Когда выберетесь к небольшой пещерке, в которой светятся зеленые метеориты, не спешите спрыгивать вниз, так как на вас выползет, при полном "авиационном" эскорте, очередной босс. На вид это такая же тварь, которую вы бомбили в подвале хлева. Теперь гадину можно просто грохнуть, так как арсенал у вас уже приличный. Четыре попадания из ракетницы – и ей каюк. Вот только насекомые из эскорта здесь уже покруче: могут и подпалить.

Потом, когда выйдете к плюющимся "корнеплодам", посматривайте наверх: здесь еще пернатые летают. Если попытаться пройти по карнизу налево, то вы сможете найти несколько батареек и канистру с горючим. Как будете выходить к пещере, где чуть левее висит веревка, будьте осторожны, так как начинается продолжение аттракциона с когтистыми лапами.

Когда это безобразие кончится, смотрите внимательно, куда будете спрыгивать. Вон на тот огромный трехлистник бордового цвета – не надо. Этот цветочек сожрет вашу героиню с довольным причмокиванием. Не надо доставлять ему такого удовольствия.

Как выйдете к подвесному мостику, набирайте побольше воздуха, так как проскочить его надо будет на одном дыхании, с прыжком в конце, потому что вслед за вами "кто-то" пустит огромный камень, который этот мостик и разрушит. Этим "кто-то" окажется тот недобитый хмырь в "противогазе", который удрал от Джулии с улочки за храмом. Ну, теперь вы просто обязаны порвать его как грелку. Гад, конечно, серьезный, но зато в наследство он вам оставит экзотическую пушку, мешок по виду и "отсос" жизни по действию. Сгодит-





ся.

Останется только подложить взрывчатку под зеленые камни и, когда они рванут, сигануть вместе с водопадом.

Вот теперь попридержите свои боевые рефлексы, так как вон тот древесный великан – свой в доску и никаких пакостей от него ждать не стоит. Наоборот, бедняга нуждается в нашей помощи, нужно выдернуть из его огромной пятки занозу – большой щит. Кому заноза – а кому и пополнение арсенала. В благодарность за "хирургическую операцию" великан переправит Джулию через болота.

16. Mooagly Swamps

Зеленый громила доставил вас на участок суши посреди какого-то вонючего болота, разлившегося вокруг. Это болото не только вонючее, но еще и ядовитое, так что постарайтесь не свалиться в зеленую жижу.

Проход дальше будет за первым поворотом направо, под арку, но можно прогуляться и прямо, чтобы обзавестись кое-какой амуницией и надавать по жутким мордам двух представителей местной фауны. Можно немного облегчить себе жизнь и скинуть на тварей большой камень, который достаточно только подтолкнуть. Запрыгнуть на карниз с этим "орудием пролетариата" надо с площадки рядом.

Вот теперь – вперед, в арку. Ура! На вон том холмике – бензопила. К вам сразу прыгнет пара монстров, но на них лучше драгоценный бензин не тратить. Попридержите это страшное орудие до какого-нибудь более серьезного противника. Чуть впереди справа, на утесе, будет "лишняя" канистра с горючкой, но вот попасть туда возможно следующим образом. Справа от холмика с бензопилой будет какая-то лужа с чем-то настолько отвратным, что даже плотоядные трехлистники жрать вашу героиню откажутся наотрез, а заглотив, тут же будут выплевывать. Ближайший "цветочек" – совсем рядом. Вот так вас и выплюнут на тот утес с канистрой. Учтите только, что эту дрянь Джулия может вытерпеть на своем теле только определенное время, и, если вы хотите пользоваться таким способом передвижения, то надо будет макнуть девушку в подобную лужу еще разок. Понимаю, что гадость, но так надо. Потом отмоемся.





Затем надо будет изничтожить парочку "корнеплодов", которые простреливают место вашей переправы (надо подтолкнуть бревно для этого); и придется попрыгать над жижей, чтобы перебраться дальше, к новой твари. Слева, с ветки дерева, свисает какое-то щупальце, которое приспособлено для того, чтобы хватать жертву и подтаскивать ее вон к той пасти на обед. Пробегайте под этим "устройством", стараясь не зацепить растущий внизу цветочек, который служит сенсором движения у этой штуки. Если все же вашу героиню схватили за мягкие части и начали подъем к слюнявой пасти – не ждите, когда ее скушают: рубите гадину поскорее. Двух ударов секирой ей хватает. Теперь можно использовать трехлистники, чтобы попасть на утесы для пополнения амуниции и "прополки" плюющихся "корнеплодов". Лужа с соответствующей жидкостью будет здесь же. Кстати, оказывается, грызуны тоже используют этот способ.

Последнему трехлистнику намазанная гадкой жидкостью Джулия так не понравится, что он закинет ее довольно далеко, на ветку дерева. Что ж, это вполне по пути. Перебирайтесь по плавающим желтым листам, которые держат вашу ге-





Trahit sua quenque voluptas

роиню вполне надежно, и, добравшись до берега, готовьте большой щит. Дело в том, что в небесах кружит, вся в огне, какая-то птица, пребывая в глубоких раздумьях, на кого бы спикировать. Не знаю, кто поджег пернатую тварь, но просто так сгореть ей не хочется и она попытается утащить в могилу еще кого-нибудь за компанию. При столкновении с "объектом" птичка взорвется. Так что выставляйте навстречу этому огненному камикадзе большой щит, о который тот и долбанется. Щит укроет от взрыва вполне надежно.

Отбив авиаудар, готовьтесь встретить повелительницу насекомых, которая свалится откуда-то сверху, вслед за "петрушками". Ну, на вашем счету уже две такие твари, и загасить еще одну не так уж и сложно. Главное – не стоять на месте и не подходить к твари вплотную. Чем быстрее вы эту гадину прикончите, тем меньше огнеметных насекомых будет вокруг вас крутиться.

Затем будет еще один "корнеплод мобильный" и парочка зеленых зверюг.

17. Deep Mooagly Swamps

Окажетесь вы в дупле какого-то дерева. Осторожно выдвигайтесь вперед, так как здесь шастают зеленые зверюги, огневую поддержку которым обеспечивают "корнеплоды". Рубите всю эту братию на винегрет (отвратного, надо полагать, вкуса) и двигайте налево, где надо будет запрыгнуть на



многоуровневый утес, чтобы перебраться дальше.

В открытом рту огромной головы с шестью глазами – небольшая пещерка, в глубине которой будет рубильник; нажав его, вы откроете секретные створки в дереве и выпустите зверюгу прямо позади вас. За ней находится барабан с рукояткой для спуска подъемника, и глупая тварь сама не отойдет и Джулию по доброй воле к рукоятке не пустит. Ей же хуже. Теперь, выбравшись на поверхность, прыгайте на желтые листы в болоте, чтобы добраться до лужи с гадкой жидкостью. Мокните туда Джулию – и бегом к трехлистнику, который заплюнет ее обратно на утес. Бегите по левой стороне к тем открывшимся створкам и поднимайтесь на лифте внутри огромного ствола дерева.

На верхней площадке Джулия найдет себе новый костюмчик. И действительно, сколько можно в этой дряни купаться? Не "Шанель" все-таки. Там же и второй UZI с парой обойм.

Отклоняйте рычаг, который опустит полое внутри бревно между островками. Спускайтесь на лифте вниз и бегите к этой переправе по правой стороне. Внутри бревна будут "газовые" плоды. Бейте их пращей, если не хотите тратить патроны или дышать химией.

Перейдя по бревну на соседний островок, смотрите под ноги, так как в засаде сидят два трехлистника. Подходящей лужи с гадостью поблизости нет, да и вряд ли Джулия согласится лезь в нее в новом костюмчике, так что действия следующие: первый трехлистник перепрыгивайте, а вот во второй придется закинуть какую-нибудь жертву. Тут из болота как раз прыгнут две зеленые зверюги. Одну из них как раз можно затолкать плотоядному цветку на обед (секира как раз подойдет для этой цели). Если этот трюк не удастся, то придется скормить трехлистнику вон того грызуна, который осматривает окрестности с бревна. Стреляйте по бревну из пращи и, пока "цветочек" пережевывает жертву, перепрыгивайте дальше.



Затем будет третья часть аттракциона с загребущими лапами, а также проблема, как миновать очередной трехлистник, который загораживает дорогу дальше. Придется скормить твари вон того грызуна, который прыгает на площадке вверху справа. Забирайтесь к бедной животинке, бейте пращей и хватайте ее, чтобы принести в жертву. Жаль грызунчика, конечно, но, похоже, это единственный способ пройти дальше.

18. Swamp confrontation

Кто-то устроит очередную подлянку: сверху свалятся несколько "бурильных" веретен, которые мгновенно выроют небольшой котлован. В этот самый момент вас атакует сзади зеленая зверюга, так что сразу разворачивайтесь. Или осторожно спрыгивайте в котлован, так как это единственный путь вперед. Стараясь не задеть крутящиеся шипы, осторожно проходите между ними к веревке. На площадке слева лежит какая-то красная черепушка. Это одна из трех, которые вам







надо найти, чтобы заполучить в свое распоряжение новое оружие – рог, выпускающий насекомых. Надо найти еще две такие штуковины. Когда у вас будут все три, надо будет добраться до вон того капища справа, где виднеются три больших каменных идола. Установив на основание каждого по красной черепушке, вы и получите рог. Пока что бегите вперед, где предстоит драка с "корнеплодами" и зелеными монстрами.

Ищите винтовой подъем вокруг ствола дерева, и на нем вы найдете вторую черепушку. Перебирайтесь на руках по решетке на соседнее дерево, и здесь, если вы хотите добыть третью черепушку, надо будет очень постараться. Между тем деревом, где вы находитесь, и веткой, на которой лежит искомая вещь, на веревке раскачивается бревно, на которое можно запрыгнуть. А потом с этого бревна – на ветку. Это очень трудный прыжок, но вполне реальный. Пользуйтесь сэйвом. С того дерева также можно запрыгнуть на крышу хибары, а затем нырнуть в люк. В подвальчике этой хибары будет кое-какая амуниция. Если рог уже при вас, то можно чесать к плотику, который доставит Джулию к очередному боссу.



Это будет какой-то "гриб" в корзинке, окруженный отростками и прикрываемый двумя змеюками на внешней стороне. Главное здесь – не стоять на месте. Вначале вырубайте все отростки и, когда "гриб" останется в одиночестве, выбирайте момент, при котором он будет получать "энергопотпитку". В это время "гриб" будет открыт, и его можно успешно гасить. Змеюк прибить невозможно.

19. Billy Goats Gruff

Теперь Джулия вышла к какой-то бурной реке, несущей свои воды куда-то влево. Надо будет пройти по ее руслу (там неглубоко), запрыгивая на берега, чтобы отнять у зверюг красные черепушки, которые дадут вам проход далее.
Из публики, которая вам будет мешать, встретятся "корнеплоды" и зеленые монстры. Помимо них, будет много всего – и трехлистники, и "газовые" плоды, и "хваталки-кусалки" на ветвях. В общем, скучать не придется. Выходите к водопаду, и Джулия покажет вам великолепный прыжок в пропасть.

Затем будет сценка на берегу, когда вашу бесчувственную героиню окружат несколько зверюг. Но расправе помешает какой-то хмырь, похожий на индейского вождя, Боба Марли и Йоду одновременно. Старикан откроет вам портал, поделится пулеметом и переоденет Джулию в еще более легкомысленный наряд во время телепортации. Вот негодник! Теперь каждый встречный-поперечный монстр будет кидаться на девушку с удвоенной силой.

20. WE Cemetery

И вот вы на центральной площади некоего кладбищенского комплекса, или чего-то похожего. (Посещение подобных мест стало уже общим местом у разработчиков игр, что навевает грустные мысли.) Так или иначе, но для спасения планетки придется посетить четыре весьма мрачных местечка, вход в первое из которых – The Wings of Spirit – уже открыт.



Но прежде чем бежать туда, есть смысл полазить немного по вот этим постройкам на площади, так как здесь можно найти немало амуниции. Сами понимаете, лишним это не будет. Прямо впереди – меч с добавочным воздействием молнии. Но готовьте большой щит: огненные птицы-камикадзе уже на подлете. Между красными и синими воротами будет стена, по которой можно забраться (по лианам) наверх, а оттуда – запрыгнуть на карниз напротив, который приведет в небольшой склепчик с синей склянкой, полностью восстанавливающей энергию. На противоположной стороне площади вы сможете, спугнув какое-то приведение, найти защитный наплечник. Если вы собрали на площади все, то теперь ступайте в открытую дверь под зеленой рожей.

21. The Wing of Spirit

Опять придется попрыгать, но чуть позже. Ну а пока готовьтесь к встрече гостей: один за другим к вам прыгнут штуки три зеленых монстра. Если будет искушение слазить по веревке слева за обоймами, то имейте в виду, что там, помимо этой прибавки к амуниции, вам придется отмахиваться от насекомых. Но основной путь – прямо, после того, как какой-то каменный мужик скажет "yes" и спустится куда-то вниз; надо с разбега прыгнуть на круглую платформу, а оттуда – на площадку к "корнеплодам". Потом еще пара разборок – и вам придется прыгать по круглым платформам к воротам с двумя зелеными рожами. Не пропустите только закуточек слева, где тоже есть кое-какая амуниция. Правда, небесплатная, так как прилетит рой насекомых.



Пройдя по узкому коридору, готовьтесь к ликвидации "мамаши насекомых", которая тусуется за углом. Вот теперь надо будет идти дальше и перемахнуть через пролом в полу, чтобы добраться до большой лестницы и двух зеленых рож, закрытых большими каменными блоками. Это сделано, конечно, не зря, но отодвинуть их к стенам все же надо, чтобы забраться на балконы по обеим сторонам. Вам надо будет слазить в обе стороны, чтобы запустить какие-то механизмы в закрытых с внешней стороны комнатах.

Вправо от лестницы дорога по балкончикам, полным амуниции, приведет вас в комнату, где надо будет провернуть следующие действия. В трех отдельных кабинках будет по вентилю. Надо будет с их помощью выставить в ряд три символа в голубой окантовке. Только, как крутанете вентиль, сразу выскакивайте из кабинки, чтобы не придавило.

В комнатушке в противоположной стороне надо будет выждать паузу между разрядами, чтобы нажать три кнопки. Только имейте в виду, что, включив эти механизмы, вы запустите те зеленые рожи, которые начнут периодически выдувать воздух, да так сильно, что вашу героиню может откинуть в другой конец зала, если она попадет под струю.

Вот теперь предстоит перепрыгнуть уже через два пролома к лестнице, кокнуть еще одну "мамашу" и забрать артефакт около каменной леди, сжимающей меч. Рожи помогут вам быстро перебраться обратно, но только цельтесь поточнее, чтобы закинуло туда, куда надо. Вновь вас ожидают скачки по платформам, до открывшейся напротив двери. Использовать здесь ветродуй не советую, так как он выносит не очень точно.

Проскочив площадь, на которой уже полно "петрушек", да летают непуганые привидения, чешите к синей двери на противоположной стороне.

22. The Water of Purity

Налет дикого и совсем не симпатичного приведения не в счет, поэтому бегите к маленькому порталу слева. Вот теперь готовьтесь к серьезной драке. Как только вы запрыгнете на площадь, выложенную из плит, вытаскивайте из инвентаря бензопилу или что-нибудь не менее крутое: на вас прыгнет еще один Soul Harvester, тот тип в "противогазе". Когда вы его прикончите, у вас будет совсем немного времени, чтобы покрутить по рукоятке в разных концах площади. Времени мало потому, что площадь, плитка за плиткой, начнет опускаться в бездну. Как только вы провернете процедуру подъема одного и опускания другого мостов, дуйте на подъемник, который не подвержен этой "эрозии". Дальше все довольно ясно, но не совсем просто, так как у следующего портала заняла оборону образина. Можно, выполняя противоракетный маневр, просто прыгнуть в портал и не связываться с тварью.

Спускайтесь по веревке и бегите в какую-то техническую комнату, где еще один Soul Harvester ждет, когда Джулия надает ему по балде. Там вы найдете три кнопки, которые запустят кататься огромный барабан по коридору и откроют доступ дальше. За дверью будет стоять образина, а из люка нескончаемым потоком будут сыпаться "петрушки". Образину, кстати, можно секирой скинуть в прогал, в который вам надо будет спускаться по веревке. Внизу раскачайтесь и постарайтесь соскочить в кадку с водой, где зверюги, здесь обитающие, вас не достанут. В этом помещении еще четыре кнопки. Жмите их, но к открывшемуся порталу бежать не спешите: и здесь вылезет вездесущая лапа.

Ох, очередной "противогаз". Кромсайте гада – и теперь вы сможете раздобыть второй артефакт, который вам скинут







освобожденные из каменного плена светлячки. В благодарность за освобождение они будут указывать вам правильный путь, что впоследствии пригодится.

На площади вас поджидают две образины, и, если вы хотите сохранить здоровье, сразу чешите к красной двери.

23. The Sanctity of Blood

Теперь вам предстоит довольно трудный этап подъема по узенькой дорожке. Опасность исходит даже не от этих вот "кусалок", мимо которых нетрудно проскочить, а от расставленных на этой "тропинке" образин, которые могут не только серьезно ранить, но и скинуть в пропасть хорошим залпом. В дополнение к ним, сверху будут пикировать огненные птицы-камикадзе. Так что подъем будет сложным.

Затем вы попадете в помещение, где катаются два шипастых барабана. Впереди, за ними, – дверь с кнопкой. Но даже и не пытайтесь ее нажать собственноручно: времени не хватит. Лучше выберите время, когда барабан откатится, и быстро займите позицию у стены справа. Там вас не достанут шипы барабана и вездесущие "петрушки", которые начнут сыпаться из люка. И уже оттуда стреляйте пращей по кнопке. Когда попадете, останется только пробежать за барабаном и уйти в открытую дверь.

Вот теперь, когда Джулия выйдет к огромному залу с рогатой фигурой в центре, вам и пригодится помощь светлячков, которые проведут вас по "гати" среди этого "болота" проваливающихся платформ. Смотрите, где вьются эти крошки, – туда и прыгайте. Сразу сигануть на круговую платформу прямо – даже и не думайте: она сразу же уйдет наверх. Вернуть ее вниз и закрепить можно, нажав три рубильника, до которых вам и придется добираться при помощи светлячков. Вредить будут: приведения, "образины" и огненные птицы-камикадзе. Когда вы, опустив наконец платформу, переберетесь на нее, готовьтесь к драке с "противогазом". Как только вы грохнете одного, сразу объявится другой. Только после этого можно ткнуть золотого грызуна, чтобы рогатая фигура получила свою дань.

На площади вас поджидает еще один "противогаз"...

24. The Bridge of Reason

Образина с предельного расстояния ведет по вам огонь ракетами. Ответим ей более метким залпом и, отмахнувшись от приведения, бежим вперед. Но вот мостик впереди особенный: через равные промежутки времени его сегменты проваливаются вниз. Чтобы пробежать, надо точно выбрать момент и в самом конце пробега еще и прыгнуть. Следите за воздухом: там также крутится огненный камикадзе.

За дверью кто-то весьма щедро раскидал кучу амуниции. Значит, пахнет большой дракой. И точно: объявится парочка "противогазов". Хорошо, хоть по очереди.

Так. Вентиль. Крутим его, опускаем мост и двух образин. Еще две охраняют выход. Они, конечно, достали, но Джулия – с вашей помощью – достанет их крепче.

25. Tomb of the WE

Финальная разборка. На вас вылезет не добитая когда-то зверюга, вытащит из груди меч и попрет как танк. Рога этой твари отшибить будет весьма непросто, и здесь вам помогут все умения, которые у вас есть. У монстра к тому же есть четыре батарейки на поясе, которыми он будет поправлять свое пошатнувшееся здоровье, выпуская на это время мелочь. Используйте этот момент, чтобы поправить собственное здоровье. И имейте в виду, что, если вы будете использовать оружие контактного боя, то Джулии надо будет подпрыгнуть, чтобы им вмазать, так как ноги у громадины бронированные. Приставить лестницу, чтобы вы смогли надавать по морде этому гаду, увы, не получится. Рубитесь с гадиной – и вы должны отрубить у нее руку с мечом. Рука нам неинтересна (разве что в той мере, что теперь ей монстр пользоваться не сможет), а вот меч... Размерчик у него, прямо скажем, некухонный. Вот этим "ножичком" и рубите нашего "барашка" что есть мочи. В конце концов, даже батарейки уроду будут помогать частично, а потом и иссякать начнут. Если вы не будете стоять, раззявив варежку, то сможете закрепить успех. Тварь начнет избегать контактного боя и больше налегать на ракеты. Значит – победа близка. Не расслабляйтесь, чтобы не загнуться так близко от финала, и беспрестанно гоняйте вашу героиню от одного лечебного кустика к другому.

На тех летающих платформах, что крутятся неподалеку, не задерживайтесь, так как с них можно навернуться: в самый неподходящий момент они уходят из-под ног.

Ну вот, пора рубить рогатую голову нашему "барашку" и возвращаться в городок, где вас ждут. Вот только радость победы будет омрачена тем, что победа эта, похоже, не последняя... ▲





Trahit sua quenque voluptas

Chaos Mage

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

Персонаж, которым я проходил игру, был перенесен из Baldur's Gate 1, а точнее - из Tales of the Sword Coast. Это был dual-class Fighter 5/Mage 9. Абсолютно убойное сочетание. В игре полным-полно защитных заклинаний, которые маг может наложить только на себя. Будучи еще и воином, он может защитить себя по полной программе и бежать впереди партии в атаку. Из NPC со мной ходили Jaheira, Minsc, Aerie, Viconia, Imoen/Yoshimo.

По ходу игры я записывал те предметы, которые мне попадались, но во многих случаях в указанных местах будут лежать совершенно иные. Впрочем, самых полезных и мощных вещиц это не касается.

Итак...

PROLOGUE

Irenicus' Dungeon, level 1

Говорим с Minsc и освобождаем его. Идем в комнату с големом, собираем оружие и доспехи. Там же лежит ключ от клетки Jaheira. Imoen должна снять ловушку с картины. За ней вы обнаружите *Dagger +1*. Освобождаем Jaheira и идем осматриваться. Выключите машину, генерирующую молнии, и перебейте mephit'ов. Поговорите с ифритом Aataquah, и после небольшого испытания тот посоветует вам найти Rielev. В здешних коридорах вы много раз встретитесь с бандами гоблинов. Проще всего разобраться с ними с помощью *Sleep*. Осмотрите комнату со стеклянными чанами на предмет ловушек. Соберите шмотки. Среди них - *Quarterstaff +1*. Ищем Rielev и находим его в еще одной гигантской колбе. Отправляем его на покой и получаем *Energy Cell*. Со стола берем *Activation Stone*. Идем дальше и оказываемся в библиотеке. Здесь вы найдете кучу книг плюс незначительные свитки и potions. Далее нам предстоит встреча с командой duergar'ов охранников. Кидаем *Fireball* (вслепую), *Monster Summoning* и *Magic Missile* в их мага решают дело в нашу пользу. С их лидера снимаем *Acorns* и ... *Chainmail +3*!!! Отличное начало.

Следующая комната (в коридоре ищем ловушки) - странная машина и cambion, окруженный силовым полем. Отключите машину, дважды нажав на нее, и затем - на удивление без проблем - забейте этого tanar'ri.

Отдайте камень голему, и он откроет двери в данжон. А там Otuygh, а на нем - *Wand of Frost Key*.

Здесь же можно найти *Helm of Infravision*.

Продолжаем осмотр. Роскошно обставленная комната просто набита ловушками, но зато содержит *Metaspell Influence Amulet*, *Helm of Balduran*, *Wand of Lightning Key*, *Air Elemental Statue* и пару свитков.

Говорим с дриадами Ultene, Cania, Elyne и получаем задание отнести *Acorns* к Fairy Queen. От дриад мы узнаем имя нашего врага - Jon Irenicus.

В красивой круглой комнате снимите ловушки с пола и контейнеров. Получаем *Pommel Jewel*, *Portal Key*, *Bracers of Defense AC 8* и пару свитков.

Откроем запертую дверь статуэткой и просмотрим, что за ней... А там опять мефиты... Чтобы избежать возни, киньте Cloudkill вслепую на большую площадку. Как компенсация - *Scroll of Conjure Air Elemental*. Поговорите с джином. Идите к дриадам и возьмите у них бутылку. Отдайте ее джину. Получаем *Sword of Chaos +2* (бывший меч Sarevok'a).

Теперь пора осмотреть порталы. Оба ведут в одно и то же место.

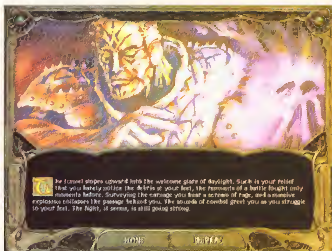
Irenicus' Dungeon, level 2

К вам может присоединиться Yoshimo. За ближайшей дверью нас ждет толпа мефитов, но главная наша цель - уничтожить Mephit's Portals. Лучше всего это делать грубой силой. Получаем *Wand of Summoning Key*, *Scroll of Stone to Flesh*, *Scroll of Protection from Poison*, *Wand of Cloudkill Key*, *Scroll of Minor Spell Turning* и *Wand of Fire Key*. Идем в ближайшую дверь. Нам придется сражаться с *Escaped Clone*. Получаем *Wand of Missiles Key*. Через дальнюю дверь мы попадаем в коридор, ведущий на мост (на нем ловушка). В зале вас ждут duergar'ы и страшные неснимаемые ловушки. Отключить их можно только при помощи собранных ключей. Поюзайте пьедесталы. Тип каждой ловушки соответствует рисунку мозаики на полу. Использовав ключ, вы получаете wand соответствующего вида. В статуе в дальнем конце комнаты хранится *Ring of Protection +1*. Идем дальше и замечаем, что не все спокойно в данжоне. Вампир Ulvaryl сразится с убийцами Shadow Thieves. Помогите им всем отправиться на покой.

Frennedan просит освободить его. Ключ находится в сундуке с ловушкой. Вам не показалось странным, что в его комнате столько разных интересных вещиц? Убить! Убить!!!

В кузнице опять злобные дварфы, но зато мы имеем с них *Girdle of Bluntness*. Подходим к выходу. Теперь самое время снять с Imoen все ценности.







CHAPTER ONE

Waukeen's Promenade

Итак, Imoen забрали местные маги. Осмотритесь. Пройдитесь по рынку, убедитесь в том, что вам потребуется море денег, чтобы экипировать себя всеми этими прекрасными товарами. Adventurer's Mart - лучший магазин во всей игре!

The Circus

Поговорите с солдатом у циркового шатра. Он пропустит вас внутрь. Поговорите с джином. Правильный ответ на загадку - 30 и 40. Поговорите с "огром", киньте *Fireball* в "крестьян" и принесите ему *Ogre's Sword*. К вам присоединится Aerie. Идите дальше. Убейте оборотней. Лучше всего работает простой воин, но с массированной поддержкой в виде *Magic Missiles*. Иллюзии повсюду! Соберите свитки из ваз. Убейте Kalah'a. Он довольно слаб, несмотря на устрашающую внешность, - несколько *Magic Missiles* и хороший удар двуручником по башке позволят разобраться с проблемой. В наступившей темноте найдите выход и зайдите снова. Соберите его *Ring of Human Influence* (для вас манчкины с низкой харизмой!) и *Girdle of Piercing*. Старый знакомый - Quayle! Но ничего интересного он вам не скажет. Выходите из цирка, поговорите со стражником и получите +1 к репутации.

Идем в Den of the Seven Vales и отдыхаем. На втором этаже нас ждет компания очень грубых высокоуровневых приключенцев. Придется жульничать. Кастуем в комнату *Entangle* и *Web*. После разговора закидываем туда *Fireball*'ы. Уходим по лестнице. Как правило, такой маневр увлекает за нами одного врага. Не спеша кончаем с ним на глазах почтеннейшей публики. Повторяем. При необходимости можно сохраняться и даже отдыхать внизу (враги тоже будут подлечиваться). Если их вор поймет, что дело плохо, - попытается сбежать при помощи своего *Ring of Invisibility*. Этого допустить нельзя! Jaheira должна предварительно накастовать *True Sight*... С них мы получаем *Full Plate Mail*, *Warhammer +1*, уже упоминавшееся кольцо, *Cloak of Non-detection* и еще много мелочей. В сундуках есть немного денег - две-три сотни.

CHAPTER TWO

Gaelan Bayle предложит вам помощь некой "организации" за 20000 золотых. Как заработать такую сумму? Продажа магшмоток может принести колоссальный доход! Откуда шмотки? Из данжонов, вестимо! Ищите квесты и обрящите. Для начала Gaelan посоветует заглянуть в The Copper Coronet и поискать там Nalia...

Slums

Bregg и Chorvale нападут на вас прямо на улице. У них есть *Scroll of Control Undead*. Ночью рядом с храмом Ilmater'а вы найдете Black Market Thief - не хотите ли приобрести краденое? Таких друзей полным-полно здесь. Поговорите с людьми у Planar Sphere - узнаете кое-что из ее истории.

The Copper Coronet

В Copper Coronet к вам могут присоединиться Nalia, Anomen и Korgan. Amalas будет нарываться на грубость. Есть возможность биться с ним один на один и проучить наглеца.

Поговорите с хозяином Lehtinan и вас допустят в помещения "для особых посетителей". В комнате Yarin, сняв ловушку со стола, вы найдете *Gloves of Pick Pocketing*.

В этом заведении вы сможете увидеть забавный спектакль. Tiana ищет своего мужа - Rumar, а тот находится неподалеку вместе с Priss. Расскажите Tiana о его местонвхождении. Последует кровавая разборка. Если победит Priss - женит на себе Rumar'a, а если победит Tiana - уведет мужа домой. Вы можете поддержать одну из сторон в "битве", например, при помощи Improved Invisibility.

Frankie расскажет вам о гладиаторских боях. Непорядок! С боем можно прорваться к камерам. Hendak попросит освободить рабов. Идите к Beastmaster. Он нтравит на вас зверей, но это вряд ли ему поможет. Берем ключ и *Tuigan Bow +1*. Выпускаем рабов. Hendak расправляется с бывшим хозяином (подбираем *Scroll of Death Fog*, *Scroll of Summon Nishru* и деньги) и просит нас освободить рабов в Slaver Stockade. Идем в гости к работорговцам. Идти можно и через канализацию, в The Copper Coronet находится спуск туда. Разведывайте местность вором и наносите превентивные огненные удары по здешним гостеприимным обитателям. Осмотрев дренажную решетку, вы достанете отрубленную руку. Снимите со скелетов *The Lover's Ring*. У шамана кобольдов есть *Shaman's Staff*. Убейте carrion Crawler и получите бутыль с его кровью. Обитатель канализации Quallo даст вам подсказки по этим четырем предметам. Идите к трубам. Используйте их в следующем порядке (считвя слева):

3. Hand
1. Ring
2. Blood
4. Staff



Получите двуручный меч +3 по имени *Lilarcor*. С ним даже можно поговорить. А какие комментарии он отпускает по ходу ваших приключений! :)))

Но проще всего идти в Slaver Stockade через Slums и атаковать от парадного входа. У местных охранников имеется Composite *Long Bow +1*, *Cloak of Protection +1* и кое-что полезное в ящиках. Капитан Haegan поделится с вами своим ключом и *Studded Leather +2*. Отпускаем рабов и дело сделано. Получаем в награду *Bastard Sword +1, +3 vs. Shapeshifters*. Теперь Haegan будет управлять заведением и у нас тут образуется скидка! Среди товаров - *Sword of Roses +3*, *Sling of Seeking +2*, *Mace of Mauling +2*, *Azuredge Axe +3* и т.д. включая кучу свитков 7-8 уровней.

Bridge District

Выход наружу из любого дома ночной порой приведет к встрече с вампиром. Предварительно наложите на воина (Minsc) заклинание *Improved Invisibility* и другие АС-улучшающие заклинания. Удар *Call Lightning* тоже способствует... Аккуратно рассчитав время, можно получить некоторые ценности с трупов убитых вампиром воров. Среди них Scroll of Contingency.

В Delosar's Inn история повторяется - приключенцы нарываются на грубость. Давить *Fireball*'ами и *Hold Person*. Имеем три штуки *Full Plate Mail*, *Boomerang Dagger +2* и *Scroll of True Sight*.

В одном из не отмеченных на карте домов вы найдете *Wand of Magic Missiles* (все защищено ловушками), а на втором этаже - *Silver Horn of Valhalla*. Оружейник на Waukeen's Promenade проапгрейдит его до *Bronze Horn of Valhalla,* если вы дадите ему *diamond*. Beljuril Gem (его можно найти в Umar Hills) - ключ к следующему превращению. Получаем *Iron Horn of Valhalla*.

В другом доме на вас нападут злые приключенцы. Перед входом лучше обкастоваться, а внутри направить воинов к кастерам, а остальных парализовывать. Имеем *Bracers of Defense AC 7*, две *Plate Mail Armor*. Снимаем ловушки с ящиков и собираем немалую сумму денег, *Star Sapphire*, *Scroll of Spirit Armor*, *Scroll of Breach* и кое-что еще.

В соседнем доме, в ящике с ловушкой, лежит... *Ankheg Shell*. Брать его надо аккуратно - дождавшись пока хозяйка не отойдет к противоположной стене комнаты. Это далеко не единственное место, где можно раздобыть этот полуфабрикат. Кроме того, сама броня из него получается сомнительного качества. Поэтому красть этот панцирь стоит исключительно из спортивного интереса.

The Skinner, part 1

Ваше первое посещение Bridge District ознаменуется беседой с Lieutenant Aegisfield о ночных убийствах. Почему бы приключенцам не заняться этим делом? Rampah продаст вам *Exotic Hide,* и этот предмет может стать первым ключом в расследовании. Заплатите Rose Boquet за сведения об убийстве. Поговорите с Bel Dalemark и вернитесь к Rose для опознания запаха. Теперь надо найти кожевника Rejiek Hidesman. Он в Tanner Shop. Вытрясти признание из него легко, но вот свершить правосудие... Спускаемся и вычищаем помещение от ловушек. Берем *Tanner's Letter* и *Human Flesh*. Обкастовываемся и спускаемся еще ниже. Выносим врагов. Что же имел в виду этот Vellin Dahn? Снимаем ловушки. Собираем *Scroll of Monster Summoning II*, *Scroll of Improved Invisibility*, *Gesen Bow Shaft* и *Short Sword +1*. Идите к Lieutenant Aegisfield за наградой. Что? Всего 500gp?!

Эта история имеет свое продолжение в Umar Hills и Trademeet.

Staff of the Magi

Этот посох - самое лучшее, что можно дать в руки вашему магу. Идите в Bridge District. Войти во вторую дверь дома с личем в подвале можно,, только имея Rogue Stone. Входить туда стоит ближе к концу игры ОЧЕНЬ сильной партией. Внутри вас ждут лич, бехолдер, воин, вампир и маг. Зачем все эти хлопоты? У тамошней волшебницы есть искомый STAFF OF THE MAGI! Подберите глаз бехолдера и опустите его в чан. Нажмите на рычаг и вы снова окажетесь в Bridge District.

Tieflings

В Bridge District есть таверна The Five Flagons, в подвале которой располагается театр с весьма необычными актерами. После представления Raelis Shai (руководительница труппы tiefling'ов из самого Sigil'а) попросит вас спасти одного из своих актеров Haer'Dalis'а. Он был похищен местным магом







exoriare ultor

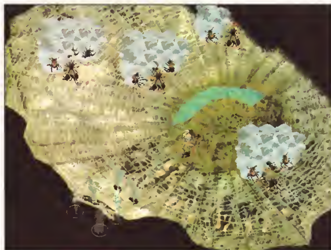
по имени Mekrath. Прежде чем идти выполнять квест, осмотритесь: вы найдете *Scroll of Ghost Armor*, *Scroll of Confusion*, *Scroll of Stoneskin* в ящике в задней комнате театра, а *Scroll of Summon Djinnie* - на столе в гримерной.

Идем в Temple District. Наша цель - потайная дверь в Sewers. Попадаем в чью-то лабораторию. Ее охраняют mephiti'ы. В библиотеке вы найдете *Scroll of Spell Deflection*. В одной из комнат - несколько монстров. Хозяина всего этого безобразия Mekrath'а проще всего выносить грубой силой. У него есть *Mage Robe of Fire Resistance* и *Quarterstaff +1*. *Scroll of Carrion Summons*, *Necklace of Form Stability*, *Potion of Invulnerability*. Теперь с нами Haer'Dalis. Осматриваем помещение. Находим *Rod of Resurrection*, *Wand of Cloudkill*, *Portal Gem* и *Harp of Discord*.

Идем обратно в театр. Отдаем *Portal Gem*. Слушаем полный трагизма рассказ о том, как вредны для здоровья бывают сатирические произведения, особенно если их главный герой - фактол Duke Rowan Darkwood. Открывается проход между планами, и вы должны сдерживать поток монстров. Последним появится Bounty Hunter и заберет наших знакомых с собой. Теперь вы можете сами войти в портал, предварительно наложив на себя защиту. Не забудьте про *Stoneskin*.

Aawill встретит нас неласково. И за это пострадает. Главное - сбивать заклинания магом. Остальное - дело техники. Помогает *Monster Summoning* и *Greater Command* (этим заклинанием следует пользоваться крайне осторожно). Когда дым рассеивается, начинаем подводить итоги. Имеем *Scroll of Flesh to Stone*, несколько *Leather Armor +1*, *Wand of the Heavens*, *Melodic Chain +3*, *Boots of Speed*, *Pixie's Prick +3*, *Small Shield +1*, *Scroll of Chain Lightning*, *Scroll of Death Spell*, *Bracers of Defense AC 8*, *Cloak of the Shield*, *Medium Shield +1* и *Collar* (не надевать!).

Продолжаем движение направо. На Master of Thralls кидаем *Hold Monster*. Получаем *Staff of Air +2* и *Mastery Orb*. Уничтожаем *Orb*, следуя совету дварфа. Продолжаем разговор.





Warden убивается при помощи *Cloudkill* и *Ice Strom*. Собираем шмотки с места его безвременной кончины. Получаем *Planar Prison Cell Key*, *Wave Shaft* и *Ajatha the Drinker +2*. Продолжаем зачистку. Получаем *Ring of Protection +1*, *Gauntlets of Weapon Skill* и *Kundane +2*. Находим наших tiefling'ов и отправляемся назад. Haer'Dalis останется с вами.

Docks

Этот район пользуется плохой репутацией. Будьте осторожны, осматривая его. В одном из ящиков на небольшой площади вы найдете *Battle Axe +1*.

Jaheira's Curse

Направляемся в Docks District и заходим в таверну The Sea Bounty. Baron Ployer ругается с Jaheira и призывает Garacein, Terrece, Malacazar наложить на нее ужасное проклятье. Remove Curse не поможет! Идите в Council of Six и поспрашивайте там об этих магах. На выходе из здания вы встретите Terrece. Можете заключить с ним сделку на предмет его участия в предстоящей разборке. Он и его дружки могут либо не вмешиваться, либо сами замочить бывшего работадателя, либо оставить все как есть. Идем в Slums, в The Copper Coronet. Тамошний распорядитель советует искать барона в восточной части Slums. Он в Derelict House рядом со Slaver Stockade. Если вы заглядывали в этот дом раньше, то могли найти записку от Terrece к Ployer. Следует кровавая разборка, и с трупа барона берем *Jaheira's Hair*. Теперь можно нормально отдохнуть!

Shadow Thieves

Идем в Shadow Thieves Guildhall, что в Docks. Знакомимся с Renal Bloodscalp, и тот посылает вас за доказательствами предательства Mae'Var - лидера подчиненной воровской гильдии. Получаем легенду и подтверждающий ее документ.

Направляемся в гильдию Mae'Var'а. Она расположена тут же в Docks. Отдаем бумагу Gorch и спускаемся в подвал. Mae'Var отправляет нас на испытательное задание - нужно выкрасть амулет из храма Talos'а. Это проще, чем вы думаете: идите туда, найдите комнату со спящей жрицей и возьмите амулет из сундука. Возвращайтесь и отчитайтесь. Идем на третий этаж к ... Edwin?! Minsc чуть было не попытается свершить над ним "Terrible Hamster Justice"(tm)...

Edwin дает нам свое первое задание - убить Rayic Gethras. Его дом находится тут же в Docks. На первом этаже мефиты, а на втором - големы. На третьем - сам виновник торжества. Breach! Берем его жалкий *Quarterstaff +2* и, сняв ловушки, *Wand of Fire*.

Второе задание - украсть документы у Marcus в Sea's Bounty. Идите туда. Обратите внимание на секретную дверь. За ней - убежище пиратов. В озерце - немалая сумма денег. Но, прежде всего, нас интересует Marcus. Кража происходит без осложнений. Отдаем документы заказчику.

Последнее задание - замочить предателя Embarl (он на втором этаже в Sea's Bounty). Его можно убить, а можно и пощадить, просто взяв его кинжал (Embarl с радостью расстанется с ним).

Идем к Edwin и отчитываемся. Он может присоединиться к нам, чтобы достать доказательства предательства Mae'Var.



При помощи его ключа открываем ящик этажом ниже и получаем письмо-доказательство и *Boots of Stealth*.

Возвращаемся к Renal Bloodscalp. Получаем последнее задание - зачистить гильдию предателей. Идем туда и выносим всех. В подвале следует кинуть *Fireball*, но так, чтобы не задеть пленника. После сражения отпускаем его. С трупа предателя снимаем *Shadow Armor*. Возвращаемся к Renal и получаем *Short Sword of Backstabbing +3* и 10500gp. Если ваш главный персонаж Thief, то эта серия заданий приносит ему еще и собственный stronghold - Воровскую Гильдию!

Thieves Guild Stronghold

Разоблачив Mae'Var, вы можете занять его место, если вы играете вором. Все остальные классы персонажей смогут порулить гильдией при помощи небольшого вмешательства во внутренние механизмы игры. Наберите через игровую консоль (CTRL+SPACE) следующие команды:

CLUAConsole:SetGlobal("PlayerHasStronghold","GLOBAL",1);
CLUAConsole:SetGlobal("PGQuota","GLOBAL",1);
CLUAConsole:SetGlobal("PlayerThiefGuild","GLOBAL",1);
CLUAConsole:SetGlobal("JosterReturn","GLOBAL",1);
CLUAConsole:SetGlobal("JosterLeave","GLOBAL",1);

Идите к своей новой гильдии. Brannel встретит вас у двери не слишком-то приветливо. Вежливо объясните ему, кто вы такой. Поговорите с Jariel внутри. Он разъяснит вам правила игры, и вы поймете, что попали в экономический симулятор. Вы можете дать ценные указания членам гильдии. Минимальная и безопасная активность будет приносить 900gp в неделю. Вы можете давать своим сотрудникам такие указания:

Hanz - чистить много домов, работать в группе, обрабатывать торговцев

Goshan - тщательно выбирать цели, работать быстро, только шпионить

Kretor - резать кошельки, обрабатывать богатых, подкупать

Morsa - большие объемы, не самые опасные товары, не заниматься работорговлей

Varla - работать вне столицы, давить, получать информацию от высших чиновников

Данная схема будет приносить вам 1950gp за раз. Но не забывайте про взносы, которые могут изменяться в диапазоне от 300gp до1000gp! Если же вы не смогли поддерживать бесперебойную выплату квоты и потеряли гильдию, то у вас еще есть шанс. Заплатите Renal несколько тысяч и снова станьте у руля гильдии.

Как только вы примете бразды правления, появится Ama. Она прикажет вам помочь ей разобраться с политиком Sir Greshal. Мы должны быть на Waukeen's Promenade после наступления сумерек. Потом к нам придет Kamuzu (бывший пленник нашего покойного предшественника). Он предупредит нас о том, что не следует доверять этой женщине. Ждем ночи и идем на рынок. Делаем активным оружием у всех персонажей кулак. Говорим с Ama ... и, конечно же, на нас нападают Night Knives. Ничего сложного в этом бою нет. Возвращаемся в Гильдию.

Lathan сообщит вам о проблемах Kretor'a. Кто-то из его четырех подчиненных ворует из его доли взносов в Гильдию. Вы должны принять меры. Идеальный вариант - это "Dock their pay". Через неделю вас будет ждать доклад о том, что проблема разрешилась.

Graveyard District

Здешние могильники делятся на две большие категории - содержащие сокровища и ведущие в Lower Tombs. В одном из них берем Staff of Curing, а в другом - Battle Axe +2. Crypt King из третьего поделится с нами *Namarra +2*. В сундуке - Scroll of Project Image. *Two-handed Sword +1* имеет при себе Skeleton Warrior - охранник четвертого. Аналогичная ситуация в пятом, но там два скелета и два *Two-handed Sword +1* плюс *Scroll of Power Word, Stun*.

Призрак Wellyn просит найти своего игрушечного медвежонка. Он у вора по имени Llynis. Идите в The Copper Coronet во внутренние комнаты. Найдите Llynis и отомстите. Верните медвежонка.

Осматриваем странную могилу и извлекаем из нее Tirdir. Он был закопан живьем. Получаем *Piece of Red Cloth*. Идите к могильщику Sethle и надавите на него. Расследование приводит нас в Bridge District и мы находим там Am-Si. Он убежит от вас в дом - следуйте за ним. После короткой разборки его компаньоны попытаются сбежать. Следуйте за ними и свершите правосудие. *Boots of Avoidance*. В доме - *Scroll of Protection from Petrification*. Освободите Lady Elgea на втором этаже. Не пытайтесь получить выкуп! Там же вы найдете *Scroll of Mislead*.

На кладбище вы встретите Nevin, который расскажет, что его Uncle Lester восстал из мертвых. Вы можете либо прибить дядюшку, либо дать ему расправиться с неблагодарным племянником.

Lower Tombs

В странном сооружении в центре зоны живут-поживают пауки и темная эльфийка Pai'na. Идеальный вариант знакомства – *Fireball*: убьет почти всех паучков разом. *Black Spider Figurine*, *Scroll of Spider Spawn* и *Pale Green Ioun Stone* будут наградой за ваши усилия. Продолжаем обследование. В первом сундуке - *Wooden Stake*, *Scroll of Ray of Enfeeblement*, *Scroll of Minor Spell Deflection*. Во втором - *Scroll of Power Word, Stun* и *Scroll of Protection from Fire*.

Направляемся в южный данжон. На фигуре на полу - ловушки. Как только один из ваших персонажей пересечет середину комнаты - вы будете атакованы нежитью. Для предотвращения печальных последствий середина комнаты должна быть обработана *Entangle* и *Glyph of Warding*. На партию - защитная обкастовка. Неплохо работает и *Holy Smite*. Так можно пройти этот этап без потери уровней, которые нежить просто обожает вытягивать из приключенцев. Из урны вынимаем *Scroll of Protection from Electricity*. В дальнем конце - секретная дверь. По коридорам бродит масса нежити, так что прежде чем соваться туда, отдохните и заготовьте *Fireball*'ы. В ящике рядом с саркофагом вы найдете *Dagger +1*, *Scroll of Reflected Image*, *Wand of Fear*.

В одном из вертикальных саркофагов вы найдете Skeleton Warrior, бывшего счастливым обладателем *Spear +1, Halcyon*.









The Harpers

Начнется это со случайной встречи. Вы увидите умирающего Renfield и напавших на него бандитов. Он попросит отнести его в Docks. Найдите Rylock, охраняющего Galvarey Estate, и отдайте ему тело.

Вскоре после этого вы повстречаете старого знакомого. Xzar попросит освободить Montaron из этого самого дома. Идем к Rylock и просим разрешения войти. Он посылает нас к Prebek. Зайдя в Prebek's House вы будете немедленно атакованы. Тем лучше! Собираем *Scroll of Resist Fear*, *Scroll of Horror*, *Scroll of Conjure Fire Elemental*, *Scroll of Invisible Stalker*, *Scroll of Detect Invisibility* и *War Hammer +1*. Теперь Rylock разрешает нам войти в резиденцию The Harpers. Внутри Galvarey Estate вы найдете *Scroll of Conjure Lesser Air Elemental* и *Harper Amulet*. С помощью последнего можно пройти на второй этаж. Поговорите со стражами. Неплохая птичка получилась из Montaron'a! Хотя, по правде говоря, это совсем не он. Его тело лежит в одном из запертых сундуков. В шкафах *Scroll of Phantom Blade*. Отнесите птичку к Xzar. Хехе… Птичка, да не та. Lucette расскажет вам о том, кто был Xzar на самом деле. А то мы не знали! Соберите вещи с трупа. Среди них - *Staff Spear +2*. Придет Meronia и заберет с собой Jaheira.

Через некоторое время она вернется (в моем случае это произошло в центре Planar Prison). Идем в дом Harper'ов на встречу с Galvarey. Ну и судилище они нам приготовили! Imprisonment? Никогда! Собираем *Ring of Wizardry* (более мощный вариант, чем в BG1), *Scroll of Globe of Invulnerability*, *Plate Mail +1*, *Cloak*, *Two-handed Sword*, *Katana +1* и т.д.

Спустя некоторое время вы встретите Reviane сотоварищи. Договориться с этими "борцами за справедливость" не удастся и придется показать им, где раки зимуют. Постарайтесь наложить на себя защиту до начала боя. Ключевые заклинания - *Magic Missile*, *Hold Person* и *Entangle*. Подбираем *Ring of Protection +1*, *Halberd +2*.

Рано или поздно вы встретите Dermin Courtierdale, старого знакомого Jaheira. В разговоре со своим бывшим учителем она откажется от членства в The Harpers.

Dermin вернется, чтобы предупредить, что атаки на нас будут усиливаться, пока Jaheira не согласится пойти с ним.

Однажды проснувшись, вы обнаружите пропажу Jaheira. Появится Terminsel и передаст вам письмо от нее. Идем в резиденцию Harpers в Docks и зачищаем помещение от трех наемников. Jaheira на втором этаже, и она опять присоединится к вам. На первом этаже вас опять будут ждать наемники в еще большем количестве.

Dermin снова объявится с очередной порцией мстителей. На этот раз словами дело не ограничится и будет драка…

Через весьма продолжительный период времени к вам придет замаскированный Elminster. Он вручит вам Harper's Pin, на чем история благополучно завершится.

Government District

Cornail в Council of Six разрешит вам использовать магию в городе за каких-то 5000gp.

Там толпа фанатиков собралась жечь нашу старую знакомую - Viconia. Освободите ее и перебейте фанатиков. Viconia присоединится к вам.

Non-Player Characters

Name	Al	r/g	Class	STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	Special
Imoen	NG	hf	Thief/Mage	9	18	16	17	11	16	-
Minsc	CG	hm	Ranger	18/93	16	16	8	6	9	RE Vampire
Jaheira	N	hef	Fighter/Druid	15	17	17	10	14	15	-
Yoshimo	N	hm	Bounty Hunter	17	18	16	13	10	14	-
Aerie	LG	ef	Cleric/Mage	10	17	9	16	16	14	-
Viconia	NE	ef	Cleric	10	19	8	16	18	14	-
Nalia	CG	hf	Mage/Thief	14	18	16	17	9	13	-
Korgan	CE	dm	Berserker	18/77	15	19	12	9	7	-
Anomen	LN	hm	Fighter/Cleric	18/52	10	16	10	12	13	-
Keldorn	LG	hm	Inquisitor	17	9	17	12	16	18	-
Haer'Dalis	CN	tm	Blade	17	17	9	15	13	16	-
Cernd	N	hm	Shapeshifter	13	9	13	12	18	15	-
Valygar	NG	hm	Stalker	17	18	16	10	14	10	RE Golems
Mazzy	LG	hff	Fighter	15	18	16	10	13	14	-
Edwin	LE	hm	Conjurer	10	10	16	18	10	10	-
Jan	CN	gm	Thief/Illusionist	9	17	15	16	14	10	-

В парке вы встретите Jan. Подойдет Trax, и вам придется спасать гнома от обвинений. После благополучного разрешения ситуации он сможет присоединиться к вам.

Загляните в Vulova Estate. В запертом ящике возьмите *Scroll of Fireshield (Red)*.

Перед входом в здание Совета стоит Madden. Он пригласит вас внутрь на встречу с Tolgerias. Тот предложит хорошую награду, если мы принесем ему труп убийцы по имени Valygar Corthala. Его дом находится в Docks. Идем туда и говорим со слугой Hervo. На втором этаже лежит Corthala Tax Notice. Похоже, надо искать его в Umara Hills. Вы можете также поговорить с Ilarsh в Council of Six для подтверждения данной версии. В доме Valygar'a в Umar Hills вы найдете его самого. Он может присоединиться к вам, дабы обследовать Planar Sphere.

The Planar Sphere

Valygar может открыть вход в сферу. Идем в комнату с големом (убивается +3 blunt или лучшим оружием) и берем *Coal*, *Golem Arm* и *Planar Key*. Открываем дверь. Oops. Куда-то мы приехали. Входите и поговорите с ... Соламнийскими Рыцарями?! Ух! Возьмите со стола *Scroll of Warden Whip*. За северной дверью сидят Shaugian. *Fireball*. Выживших - железом. Получаем *Scroll of Protection from Magical Energy* и *Scroll of Tenser's Transformation*.

За западной дверью - халфлинги. Да зто ж просто Dark Sun какой-то! Все равно все умрут. Против Save/Load нет приема! Но вот после моста надо быть осторожным. Там довольно сильный маг и клерик. Пускайте вперед монстров. Используйте заклинания снятия защиты, *Hold Person*, *Command* и т.п. Собираем *Coal*, *Ripper +2* и ... *Gauntlets of Ogre Power*!!!

Идем дальше, выжигаем пауков. Берем со стола *Golem Building Book* и *Coal*. Присоединяем голему руку. Зачем столько угля? А вот зачем. Убив очередную порцию халфлингов (лучше всего послать вперед пару злементалей), берем *Stiletto of Demarchess +2* и используем уголь на топках. Будьте готовы к появлению злементалей. Внимательно ищите ловушки.

В следующей комнате големы и нужные вещи лучше из нее украсть, пользуясь схемой *Invisibility* Spell + взять + *Potion of Invisibility*. Поставьте голову голема на место, и он побежит убивать бехолдера, но не простого, а Elded Orb - и убьет.

В комнате со сферой нажимайте на руны в таком порядке: Север, Юг, Восток, Запад. Отсюда два пути - в навигаторскую и в двигательный отсек.

Навигаторская. Так вот откуда была зта рекламная картинка! Lavok собственной персоной. Перед дверью обкастуйтесь. Наложите *Improved Invisibility* и вперед! Как только он наложит на себя защиту - кидайте в него *Breach*! Забейте старичка, но не до конца. Войдите в дверь. Убив грибы, возьмите *Sling +2*. За другой дверью Lizard Men и *Protector of the Second +2*, *Ninja-To +1*, *Battle Axe +2*.

Двигательный отсек. Идем туда и встречаем нашего бывшего работодателя - Tolgerias. *Breach*! А потом железом! Получаем *Ring of the Ram*. Огненная комната. Ищите ловушки. *Берем Large Shield +1, +4 vs. Missiles* и *Staff of Fire +2*. Ледяная комната. Опять ловушки. *Scroll of Olituke's Resilient Sphere* и *Helm of Defense*. Выйдя к самому двигателю, вы увидите там големов. Расправившись с ними (+4 для Iron Golem), возьмите *Ring of Danger Sense*.

Путь очищен. Теперь идем к выходу из Сферы. Так вот она какая - The Abyss! Идем на север от сферы и убиваем tanar'ri. Неплохо было бы наложить на ведущего воина *Free Action* в дополнение к обычной защите. Берем *Demon Heart*. Можете поохотиться дальше и очистить данную часть Бездны от населения, включая Lea'liyl - главу местных tanar'ri.

Возвращаемся к Lavok. Хм. Похоже, он действительно говорит правду. Если вы маг, то получите Сферу в подарок. С тела старика снимаем *Ring of Acuity*. Wow!

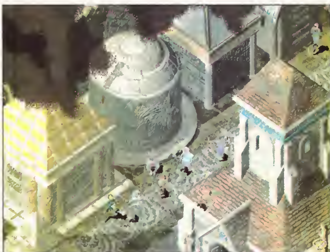
Mage Stronghold

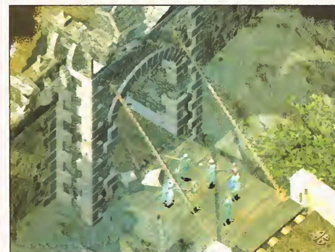
Получив в подарок от Lavok Сферу, зайдите в нее. Reyna попросит вернуть ее на Krynn. Появится Teos. Он предложит вам работу на Cowed Wizards и посоветует обратиться к Ribald в Adventurer's Market. Идем к нему и нанимаем специалистку за... 9000gp! Khollynnus Paac появляется на следующий день и отправляет всех по домам. Получаем в подарок *Golden Girdle*.

Объявится Teos и повесит нам на шею трех учеников - Morul, Lazr и Nara. Они будут тренироваться в мастерской и каждую неделю выдавать по волшебному предмету. Старайтесь не жадничать в своих заказах, а то некоторые из них могут умереть. После трех испытаний последует выпускная церемония для них и новое задание для нас.

Вы встретите Sergeant Natula и получите приказ срочно вернуться в Сферу. Идите домой и обнаружите там засаду на вас и Telos'a. Он сбежит, а вам придется сражаться. Используйте *Death Spell*, чтобы уничтожить появляющихся монстров.

После боя вернется Telos. Он объяснит, что заварушку организовал некий Lord Ketlaar Argrim. Получаем *Rune of Imprisonment* и идем в Gate District. На втором этаже Crooked Crane находим "клиента". Применяем на нем руну и выносим охрану. Возвращаемся в Сферу и отчитываемся. Получаем отставку со службы и долгожданную информацию о Imoen, если она вам еще требуется.







exoriare ultor

Cormwell

В Docks District живет гном, который за соответствующее вознаграждение будет изготовлять для вас экзотическую броню и чинить артефакты.

Название	**Компоненты**
Ankheg Plate Armor (AC1)	Ankheg Shell
The Equalizer	Pommel Jewel of the Equalizer, Hilt of the Equalizer, Blade of the Equalizer
Gasen Bow String	Gasen Bow Shaft, Gasen Bow
Silver Sword	Silver Blade, Silver Hilt
Shadow Dragon Scale	Shadow Dragon Scales
Red Dragon Scale	Red Dragon Scales
Wave	Wave Shaft, Wave Blade
Crom Faeyr	Hammer of Thunderbolts, Girdle of Frost Giant Strength, Gauntlets of Ogre Power, Crom Faeyr Scroll

Temple District

Заглянем в Most Noble Order of the Radiant Heart. Sir Ryan Trawl попросит нас разобраться с Anarg и его The Fallen Paladins. Идите в Bridge Distinct. В его северо-восточной части вы станете свидетелем разборки падших паладинов и контрабандистов. Reynald de Chatillon предложит вам работу - украсть чашу из резиденции Ордена. Идите к Sir Ryan, и он даст вам *Anarg's Cup*. Возвращаемся на место разборки. Демонстрируем чашу. Приходит сам виновник торжества - Anarg, обвиняет нас во лжи и тут же отбрасывает коньки - с нашей помощью, конечно. Перед разговором лучше всего сказать *Improved Invisibility* на ведущего воина. Он будет сдерживать бывших паладинов. Остальные займутся их лидерами. Можно попробовать *Hold Person*, но враги неплохо кидают спасброски. Собираем с поля боя несколько *Plate Mail Armor*, *Halberd +1*.

Ночью рядом с резиденцией Ордена можно повстречать еще одного старого знакомого. Garrick (нас он не узнает) пытается петь серенаду для Lady Irlana, используя Cyrando как суфлера. У него ничего не выходит. Вам эта ситуация ничего не напоминает? Приглядитесь повнимательней к имени гнома.

Загляните в Guarded Compound, хотя это можно будет сделать далеко не сразу. Sion и Ketta "радушно" поприветствуют вас и смотаются. На первом этаже в сундуке - *Morning Star +2*. Пошлите воина под невидимостью через центр зала. Появятся монстры. Воин может отбежать и отвлекать их на себя при огневой поддержке остальной партии. На второй этаж ведут две лестницы. Вокруг каждого выхода стоят ловушки. Кастуйте *Ice Storm* и *Fireballs*. При первой возможности снимите ловушки. Можно вызвать пару монстров для отвлечения внимания. Сгребаем в кучу *Adventurer's Robe*, *Celestial Fury* (лучшая катана в игре!), *Mace +2*, *Battle Axe +2*, *Two-handed Sword +2*, *Helm of Defense*, *Helm of Charm Protection*, пара *Full Plate Mail +1* и несколько *Empty Potion Bottles*. В сундуках - *Wand of Frost*, *Wand of Paralyzation*, *Asp's Nest* (darts), *Sling +2* и т.д. Не забудьте поискать секретные двери. Покидаем сей гостеприимный дом.

Послушайте, как Gaal проповедует The Unseeing Eye. Поговорив со жрецом, идите в храм Helm'a. Oisig пошлет вас в Sewers.

The Sewers

Здесь вас ждут кобольды и гоблины - готовьте *Sleep*. Встречаются также и Sea Troll, Mustard Jelly, Carrion Crawler. Канализация - отличное место для продажи potions, не правда ли? Во всяком случае, Roger the Fence думает именно так.

В центре зоны - Rakshasa и кобольды. Последних вычищаем Fireball'ами и Sleep, а Rakshasa придется мочить в сортире... э-э ... в канализации при помощи плюсового оружия. С него мы имеем *Cloak of the Sewers*.

На севере обитают приключенцы-рекетиры. Тут вам понадобится неоднократное прожаривание на фоне чего-то вроде *Greater Command*. Собираем *Plate Mail +1*, *Small Shield +2* (два), *Wyvern's Tail +2*, *Scroll of Summon Nishru*, *Full Plate Mail*, *Hangard's Axe +2*, *Helm of Charm Protection*, *Full Plate Mail +1*, *Scroll of Abi Dalzim's Horrid Wilting*.

Тут же вы встретите потенциального члена партии - паладина-инквизитора Keldorn.

Из этой зоны есть три выхода - два секретных (к иллитидам и к магу, захватившему Haer'Dalis'a) и в логово культистов.

The Old Tunnels

В квадратной комнате вызываем пару монстров и посылаем вперед. На них набрасываются тени. Бьем их двумя Fireball'ами. Круглая комната с вентилем - настоящая газовая камера. Дверь закроется, и комната окажется под действием Cloudkill. Вдобавок появятся две Vampiric Mist. Делаем вот что: вызываем монстра - цель для "вампиров"; один персонаж входит внутрь, открывает вентиль и убегает. Дальше просто.

Поговорите с Gaal. Надо же! Они поклоняются слепому бехолдеру! Gaal пошлет вас вниз за неким артефактом. Его ключом вы сможете открыть дверь в Inner Chambers. Не забывайте искать ловушки! Идите и поговорите с Sassar. Похоже, что часть *Rift Device* придется искать в любом случае. В соседней комнате берем *Scroll of Lower Resistance*. Идем дальше мимо гробницы. Сюда мы еще вернемся, но только когда окрутеем до неприличия!

Проходим мимо запертой секретной двери и пускаем вперед монстров разбираться с Shadows. Спускаемся и видим Wandering Horror и пауков. Сняв ловушку, берем свитки из огромной статуи. Группу Yuan-Ti следует поприветствовать Fireball'ом.

Поговорите со стражем моста. Ответы на его загадки: Life, Time, Current One. В руинах моста (в основании на дальней стороне) спрятан *War Hammer +2*. Сразу за мостом - куча бехолдеров. Их можно заманить к краю обрыва и расстрелять магией (например, *Fireball*'ами) с другой стороны. Направляемся к храму забытого божества, говорим с Diseased One и входим в храм. Вместо того чтобы сражаться с Empathic





Manifestation, вылечите это существо. Появится Avatar. Поговорите с ним и получите первую часть *Rift Device*. Возвращаемся к Gaal, но он нападает на нас. Большая ошибка! Получаем *Girdle of Fortitude*. Но в результате нас бросают вниз на съедение нежити. Ха!

Мы попали в Ghoul Town. Вас ждут толпы нежити - готовьте *Fireball*'ы. Здесь есть даже лич! В куче отбросов лежат *Scroll of Dire Charm* и *Gauntlets of Dexterity*. С одного из местных жителей снимаем шкуру, т.е. *Skin of the Ghoul +4*.

Выходим и оказываемся в логове бехолдеров. Прежде всего нас интересуют две вещи: вторая часть *Rift Device* и алебарда *Dargon's Bane +3*. Если вы не готовы выносить толпы бехолдеров (или кого-то похожих на них) - просто выкрадите оба предмета из круглых "хранилищ". Теперь у нас есть *Rift Device*.

Поднимаемся и проходим за бывшую секретную дверь. При помощи Rift Device убиваем Unseeing Eye, хотя это можно сделать и без артефакта. Врезать им *Cloudkill*'ом и *Fireball*'ами! Прежде всего обездвижим бехолдера. Например, при помощи Entangle. Пусть он тратит свои PWK на вызванных нами скелетов и огров. Берем *Amulet of 5% Magic Resistance*.

Вернитесь к храму и поговорите с Diseased One. Местные обитатели обретут покой, а вы - щит *Saving Grace +3*. Возвращаемся в храм Helm'а на доклад. Получаем 7000gp и *Ardulia's Fall +1*.

City Gates

The Crooked Crane. На первом этаже есть секретная дверь в усыпальницу лича. Входите и начинайте его бить, не дожидаясь начала разговора. Есть шанс успеть. В противном случае снимайте его защиту и опять же добивайте оружием. Получаем *Rod of Terror*, *Ring of Invisibility* и крутейший меч *Daystar*.

На втором этаже забавная сценка. Поговорите с Tiiro и Aulava - местными Ромео и Джульеттой.

The de'Arnese Keep

В The Copper Coronet вы встретите Nalia, которая даст вам задание прорвать осаду the de'Arnise Keep. На карте появится новая локация, в которую мы и направимся. Идите в форт на юго-западе. Поговорите с Nalia и капитаном стражи. Найдите потайную дверь и входите. В кладовке - *Light Crossbow +1*. Пройдя дальше, мы убеждаемся в том, что придется иметь дело с троллями! Зарубив тролля, переключите своего лучника на *Arrows of Fire* и одной стрелой отправьте этого регенерирующего монстра на небеса. Возьмите *Scroll of Protection from Normal Weapons* на столе. Поговорите с Daleson, он расскажет вам о текущей ситуации. Обратите внимание на горн. Он вам еще понадобится для сбора артефактного цепа. Возьмите *Scroll of Death Spell* из сундука в той же комнате. Идите дальше и заполучите *Ring of Earth Control* и *Flail Head (Cold)*. Вернитесь к горну и поюзайте его. Вы получили частично собранный *Flail of Ages*. Пора выходить в центральные залы. Возьмите *Dagger +2* из сундука в коридоре. В комнате рядом с казармой вы найдете Star Sapphire в... ну... в очень неподходящем месте. Вы можете выйти во двор замка и, преодолев сопротивление Otyugh (спецатаки - slow, disease), опустить мост. Это позволит немногочисленным силам стражи помочь вам во дворе. Убейте собак и соберите их мясо. Оно вам пригодится на кухне для приготовления *dog stew*. С крыши можно попасть прямо к Yuan-Ti Mage. Осторожно! Его тролли размножаются делением после смерти. Среди добычи - *Scroll of Conjure Lesser Earth Elemental* и *Keep Key*. На том же этаже - *Scroll of Detect Illusion*. В одной из комнат вы встретите Lady Delcia Caan. Хе-хе... Viconia выскажет очень заманчивое предложение, как нам с ней поступить... В той комнате начинается еще одна цепь потайных дверей. Вы найдете спуск в подвал и кучу големов. В барельефах хранятся ценности - *Flail Head (Fire)*, *Battle Axe +3 Frostreaver* и *Elven Court Bow +3*. Големы будут их защищать. Встречайте монстров в полной готовности. Но лучше всего перебить их заранее. Последний предмет лучше просто украсть (при помощи *Potion of Invisibility* или *Sanctuary*), т.к. вряд ли партия способна завалить Iron Golem.

Другая дорога по потайным проходам приведет вас к Glaicas. Кастуйте *Command*! Берем *Flail Head (Acid)* и *Full Plate Mail*. Поюзав обе оставшиеся *Flail Head* на горн, мы получим готовый Flail of Ages +3.

Спускаемся в подвал. Опять тролли. Забираем *Shield Amulet* из сундука. А вот дальше новый монстр - Umber Hulk (спецатака - confusion). Жжем их *Fireball*'ами. Есть и другой способ разобраться с ними – пустить вперед вора накормить их свежеприготовленной собачатиной. Берем *Scroll of Protection from Energy* и *Orc Leather +3*.

TorGal - лидер троллей - обитает в часовне. Обкастуйтесь. Войдя в дверь, киньте в глубь помещения пару Fireball'ов и Entangle. Проследите, чтобы все персонажи на передовой имели достаточное количество *Potion of Extra Healing*. По мере необходимости подлечивайте их.

Возвращайтесь к Nalia. ЧТО? 650gp за такую работу?! Бред! Но не все так плохо. В дополнение к этому в подарок вы получаете... ВЕСЬ ЗАМОК! ДА! Стоит только принять предложение Nalia.







Драконы и как с ними бороться

Бить дракона обычным мечом - самоубийственное и бессмысленное занятие. Если уж махать мечом, то Dragonslayer'ом или - идеальный вариант - Silver Sword'ом. Для увеличения эффективности последнего крайне рекомендуется Greater Malison. Лучший выбор из атакующих заклинаний - Finger of Death. Но перед этим лучше наложить на монстра Lower Resistance и все тот же Greater Malison.

Еще один способ - Harm+Magic Missile.

Понизить magic resistance можно довольно забавным способом - скастовав на монстра заклинание. *Magic Resistance*!

Еще один совет - отвлекайте дракона заклинанием *Wizard Eye*.

Firkraag

Вид:	Red (Evil)
Место обитания:	Windspear Hills - Dungeon
Ценности:	*Holy Avenger*, *Red Dragon Scales*
Замечание:	был убит одним ударом Silver Sword

Thaxll'ssillyia

Вид:	Shadow (Evil)
Место обитания:	Temple Ruins - Dungeon
Ценности:	*Shadow Dragon Scales*, *Crom Faeyr Scroll*
Замечание:	Очень способствуют 2xGate, Negative Plane Protection

Nizidramanii'yt

Вид:	Black (Evil)
Место обитания:	Suldanessellar - Forest Clearing
Ценности:	*Bladesinger's Chain +4*
Замечание:	-

Просто *Dragon*

Вид:	Black? (Unknown)
Место обитания:	Hell
Ценности:	*Scroll of Chaos Sphere*, *Scroll of Time Stop*, *Ring of Protection +2*, *Robe of Evil Archmage*
Замечание:	Драки можно избежать

Adalon

Вид:	Silver (Good)
Место обитания:	Underdark - Dark Cave
Ценности:	?
Замечание:	Вам что злых драконов мало? Кыш!

Fighter Stronghold

Владеть замком приятно, но хлопотно. В этом вы еще убедитесь! Поговорите с Major Domo. Вы будете получать 500gp каждую неделю. Однако ж, похоже, мы нажили смертельного врага - Lady Delcia Caan. Не она первая, не она последняя!

Торговец Tolmas Bandelia пожалуется вам на бандитов, ограбивших караван. Компенсируйте ему убытки и наймите воинов для истребления бандитов. Жаль, что нам самим нельзя принять в этом участие. Дешевле бы обошлось!

Captain Cernick попросит вашей аудиенции. Вам предстоит судить вора. Решайте его судьбу сами, но постарайтесь войти в положение и помочь ему.

Через неделю новая аудиенция - Bolumir. Этот жрец Tempus'a - бога битв - попросит вас предоставить ему возможность остаться в замке. Вот у вас и появился свой "настоятель" часовни. Он остановился там, где раньше было стойло для големов.

Еще через неделю вас найдет Keep Messenger. Лучше бы вам поторопиться домой! Там вам предстоит встреча с Lord Roenall. Выгоните взашей этого претендента на наш честно заработанный замок!

На этот раз вы должны разрешить спор между двумя женихами - Jessup и Malvolio, претендующими на руку Chanelle.

Еще через неделю к вам пожалуют Moneylender. Проще всего откупиться от них за 1000gp.

Толпа граждан потребует принять меры против затопления. Устранение последствий и восстановление дренажной системы будет стоить вам 5000gp+2000gp.

Вам сообщат, что войска Lord Roenall напали на вас, а он сам с небольшим отрядом прорвался к воротам замка. Идем туда и участвуем в заварушке. Как только Lord Roenall умрет, Major Domo выскажет вам свое восхищение вашим мудрым руководством, на чем и закончатся ваши проблемы с замком. Вернитесь на поле боя и подберите *Full Plate Mail +1* и *Bastard Sword +1*. Roenall'у они больше не понадобятся!

The Widespear Hills

В The Copper Coronet к вам подойдет Lord Jierdan и попросит избавить Windspear Hills от троллей и огров. Идем туда... Странные речи вел тот огр перед смертью. Что-то тут не правильно... ЭТО НЕ МОНСТРЫ, А ЛЮДИ! К вам подойдет Garren Windspear и пригласит к себе домой. После долгого разговора прибежит Jum с вестью о нападении бандитов под предводительством Plath Rededge. Сын хозяина - Taar - пропадет. Теперь надо его искать, но сначала возьмем *Scroll of Summon Hakeashar*.

На свежем воздухе нас ждут старые друзья - Ankheg'и. Кроме них, вы встретите воинов, забивающих гноллей. Но в данной области все не так, как кажется: придется драться еще и с оборотнями.

В центре Faerie Grove вы увидите Vaelasa. Отдайте ей *Acorns*. Вот вы и выполнили задание дриад из подземелья Irenicus'a.

Идем к Dungeon Entrance. Комитет по встрече укладывается одним-двумя Fireball'ами. Wow! Первый свиток для священника, встреченный мной в игре! Это *Scroll of Cure Serious Wounds*. Из серьезных монстров тут обитает Vampiric Mists. Не забывайте о *Hold Monster* и *Negative Plane Protection*. В озере лежит *Amulet of Protection +1*. Проход в глубины подземелья охраняет Ruhk Transmuter и его кобольды-камикадзе. Коболь-





дов лучше вынести издалека чем-то вроде Fireball'a. Ruhk забивается легко - плюсовым оружием. У него есть *Ring of Fire Resistance*.

Спускаемся и попадаем в засаду. Вор должен срочно искать ловушки. Их нет, но зато есть две запертые секретные двери. Откройте их либо вором, либо через *Knock*. Остальное - дело техники. Дальше по коридору бродят Stone Golems.

Орки Flaylan и Derg обитают в западной комнате. Прикол: "Нет! Нет! Я не буду больше убивать! Ну... разве что не как, по работе, а в качестве хобби...". Дальше приколов еще больше. Поговорите с Troll Cook о его работе. Прибейте его и возьмите *Orcish Cookbook* со стола. Она поведает вам кое-что о раскладе сил в подземелье.

Идем дальше по главному коридору. Справа нас ждет всякая нежить. Превентивно кастуем *Monster Summoning*, поджариваем завязавшуюся драку и закрепляем эффект при помощи *Hold Monster*. При необходимости следует отдохнуть и повторить процедуру. В сундучке с ловушкой находим *Scroll of Polymorph Other*. Идем дальше, забиваем Greater Wraith. Под доской находим *Chapel Key*. Открывайте дверь и говорите с Samia. Она даст вам ключ от могильника - *Samia's Key*.

Задержимся для выполнения ее задания. Из этого коридора ведет множество дверей-ловушек. Ищите настоящий проход. По ходу дела подбираем *Scroll of Wizard Eye*. За одной из дверей ждет Guardian, обладатель *Piece of Burial Mask*. Среди других сюрпризов - Director (разновидность бехолдера). Всего таких стражей шесть и – соответственно - шесть частей маски. Соберите ее, наденьте и идите в последнюю дверь. Убиваем элементаля. Оставляем бойцов в этом коридоре и посылаем мага к могиле. Он берет *Dragonslayer* и *Dragonscale Shield*. Прямо вокруг вас материализуются злые приключенцы во главе с Samia. Первым делом убиваем их мага, а затем клерика. Не забываем подлечиваться и держать слабоармированных персонажей за пределами образовавшейся мясорубки. Все. Собираем шмотки. Нуууу... "Совсем бедные бандиты попались" (с) Naga the Serpent. Из запоминающихся вещей - *Studded Leather +2*.

Пройдя через оборотней, выходим на мост. Юзаем механизм, убиваем появившихся элементалей и берем *Dragon Helm*. Wolfwere попытаются заманить вас в ловушку. Не поддавайтесь. Проходим дальше и берем из шкафа *Scroll of Hold Undead* и *Horn of Blasting*. Возвращаемся и снимаем с лидера Orog'ов *Delver's Plate +2*. Ух! Старый знакомый - Tazok! При разборке с ним следует все время подлечивать воинов. Снимаем с трупа *Sewers Key* (опять в ту канализацию лезть!), *Two-handed Sword +2*, *Full Plate Mail +1*. Осматриваем контейнеры - *Scroll of Minor Sequencer*, *Scroll of Teleport Field* и некоторые камешки.

Идем в пещеру. Там нас ждет - не врали разработчики - большой красный дракон. Но сражаться надо не с ним, а с магом Conster и не здесь, а наверху. Берем у него ключ и освобождаем пленника. Возвращаемся к Garren за экспой.

Sewers Key может открыть потайную дверь в городской канализации. Проходим мимо трупов приключенцев и попадаем в очень странное место. Судя по особенностям архитектуры, это строили для иллитидов, и они сами не заставят себя ждать. Осторожно откройте дверь и киньте в комнату Fireball.



Выманивать врагов по одному очень легко. Но вот дальнейшие шаги следует предпринимать только под защитой заклинания *Chaotic Commands*, опять же выманивая врагов небольшими группами. Руководит местным безобразием некий Alhoon, тоже иллитид, разумеется. Из запасников монстров извлекаем *Wand of Wonder*, *Hammer of Thunderbolts +3* и записку.

Trademeet

В Gate District вы можете поговорить с Flydian и он попросит расследовать нападение друидов на Trademeet. Прибыв в город, вы узнаете две вещи: животные действительно нападают и джины Dao не пускают в него караваны. Мэр города Logan Coprith расскажет вам о захваченном друиде. Его зовут Cernd и найти его можно в подвале. Он может присоединиться к вам.

В Vyatri's Pub вы станете свидетелями забавного (для нас) происшествия. Нечто странное произошло с Viekang. И как это он узнал нас? И почему такая странная реакция?

Встреча с персонажем по имени Neeber заставляет ОЧЕНЬ плохо подумать о разработчиках. "Я убил бешеного кролика! Я получил экспу!" Выслушав эти бесконечные вопросы, получаем 1000xp на каждого.

Druid Grove

Pauden расскажет вам о нехороших делах, творящихся здесь. Начинаем наш долгий и извилистый путь к Druid Grove. По пути очищаем территорию. Основа монстрячьего населения - тролли. В западной части карты вы увидите Troll Mound. В этом забавном сооружении обитает куча троллей. Не забудьте прижигать их после смерти. Из груд костей выуживаем *Bracers of Archery* и *Spear of the Unicorn +2*.

Идем дальше по дороге. Вам попадутся приключенцы, сражающиеся с троллями. Не спешите помогать, т.к. победители тут же возьмутся за вас. Потом будут Shadow Druids. Это встреча на два *Fireball*'а.





exoriare ultor

Проходим мимо Adratha's Cottage. Пока что тут можно купить potions. Зайдя в Ogre's Tower подбираем *Belm +2*. Далее находим Crend'a. Поговорите с ним и наметьте план действий. Южнее находятся две Spore Colony. Их лучше всего сжечь издалека.

Вход в Grove охраняют обладатели *Flaming Sword* и *Club +2, Gnasher*. Входим внутрь, и Jaheira вызывает Faldorn на бой. Процедура следующая: *Summon Insects*, *Doom*, *Summon Fire Elemental*, *Harm* и shapeshift по необходимости. Подберите предметы и получите в награду *Staff of Thunder and Lightning*. Verthran будет ожидать претендентов на титул Great Druid. А вот если бы вы сами были друидом 14+ уровня, то могли через поединок получить этот титул и лидерство в Druid Grove.

Druid Stronghold

Не-друидам рано отчаиваться. Вводим следующие команды через игровую консоль(CTRL+SPACE):

CLUAConsole:SetGlobal("PlayerHasStronghold","GLOBAL",1);

CLUAConsole:SetGlobal("DruidStronghold","GLOBAL",1);

Отдохните внутри Grove. Нам явится Spirit of the Grove. Получаем *The Root of the Problem* как средство против Nilthin в Troll Mound. Направляемся к этому сооружению, но не в него, а несколько правее. Убиваем "клиента". Появляется Spirit и благодарит нас за труды.

Новое задание приводит нас в Trademeet. За пределами городских стен, радом с одной из палаток, мы находим Loren'a. Этого мальчика следует защитить от сил Хаоса. Угу. Говорим с Loren'ом и вызываем Chaos на бой, далеко не самый серьезный бой. Что-то смутно знакомое есть в его трупе. Появляется Spirit и дарит нам *Golden Lion Figurine*.

Возвращаемся в Trademeet к мэру. Получаем награду и просьбу разобраться с джинами. Говорим с Busya. В одной из палаток находим Khan Zahraa. Он расскажет о цели своего присутствия здесь - поиск ракшаса Ihtafeer. В северо-восточном углу карты поговорите с Itona. Идем в Druid Grove в дом Adratha. Убиваем всех. Получаем *Cleric's Staff +3* и *Periapt of Proof Against Poison*. Не забудьте голову! Отдайте ее джинам и получите *Scimitar +2, Rashad's Talon*. Отчитываемся у начальства и получаем *Shield of Harmony +2*. Теперь местные торговцы открыли бизнес и вы можете приобрести у кузнеца *Robe of Good Archmage*.

На праздничной церемонии вы получите приглашения от представителей враждующих семей: Lurraxol и Alibakkar. Кого бы вы ни навестили - задание будет одним и тем же. Придется лезть в местный могильник за *Mantle of Waukeen*. Получаем ключ и идем. Мэр города попросит отдать mantle ему. Посмотрим. Входим и видим... скелетов! Просто скелеты! С одного из них снимаем *Mantle of Waukeen*.

Теперь у вас есть два варианта:

1. Отдать ее мэру. Получаем 8000xp, 250gp и +1 к репутации.

2. Отдать ее заказчику. Получаем большую драку и с тела лорда снимаем Elven Chain Mail !!! Это замечательно, в ней действительно можно кастовать! Но вот защита от нее просто никакая.

The Skinner, part 2

Старая история обретет свое продолжение. После объявления вас героями города Trademeet к вам подойдет Jenia. Идем в Tiris' Home. Tiris расскажет историю похищения Raissa. Похоже, Rejiek снова взялся за старое. Идите к Юго-Западным воротам. Поговорите с Darsidian Moor. Идите к оранжевому павильону у восточных ворот. Поговорите с лежащим без сознания. Ух. Убейте скелетов. Поговорите с Raissa и скастуйте на нее *Restoration*. Happy End!

Umar Hills

На площади в Government Distinct маленький мальчик по имени Delon попросит вас расследовать странные исчезновения в деревне Umar Hills (появится на карте). Идем туда.

Послушайте, как Lloyd ругается со своими односельчанами. Поговорите с Nellek. Зайдите в дом мэра. Он отправит вас на холмы к дому Merella.

Идите к таверне и купите у Fael книгу *The History of the Zhentarim*. Назовите его по имени - Darcin Cole. Этот гад потребует кровь серебряного дракона. Если вы evil, то, заполучив искомый компонент, сможете надеть эту жуткую броню +5. Если же вас одолеет праведный гнев - убейте Fael'a, но будьте готовы к появлению трех сильных магов из Twisted Rune.

В самой таверне обратите внимание на ящики, набитые *Umar Witch Project Journal*. Еще одна пародия. Хе-хе...

Поговорите с Daar о Colette и ее отце-волшебнике. Jermien пошлет вас за кровью mimic'a. Идем в Umar Cave, а в ней - Umber Hulk и, как рояль в кустах, мимик. Относим его кровь волшебнику, получаем Ilbratha, *Short Sword +1*. Затем помогаем ему справиться с големом. Happy End!

Dilbert с друзьями попросит купить им три *Bastard Sword*. Сделайте это, а потом Ander расскажет вам, что они убежали из дома. Вы найдете их в Umar Cave - спасите детишек от Shadow.

Jeb расскажет вам, что в одной из куриц спрятано нечто ценное. Разговор с Kaatje добавит вам информацию к размышлению. Заплатите Erlin и получите *Beljuril* из курицы.

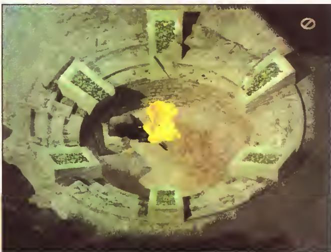
Идем на юго-запад в Ranger Cabin и находим внутри записку. Вы узнаете местонахождение Temple Ruins. На севере зоны вы встретите Madulf. Не спешите нападать - у огров те же проблемы. Поговорите с мэром об этом. Огр и его приятели возьмутся охранять деревню.

Temple Ruins

В лесу нас встречает крайне мрачная атмосфера. В прямом смысле слова. Так я и думал! Оборотни! Идем на север в Wolf Cave. Поговорите с Anath. И что это за Shade Lord? Выходит, даже не оборотни виновны в произошедшем? Пробиваемся к храму и слышим последние слова Anath. Подойдите к зеркалу и воспользуйтесь им, чтобы разогнать тьму. Входите в храм.

В первой комнате берем *Amuana's Bones*. Подбираем ключ с места гибели тюремщика. Освобождаем Mazzy из тюрьмы. Она может присоединиться к вам. В камере вы найдете *Tobmelten's Journal (2nd half)*. Из колонны в следующей комнате достаем *Morn Ritual*, берем *Sun Gem*.





При помощи *Suп Gem* открываем теневую дверь. Посреди озерца лавы вы найдете *Pearly White Ioun Stone*. Идем через лаву и находим *Tome of Amaunator*, *Scroll of Wyvern's Call* и *Noontide Ritual*. В секретке на стене - *Wand of Lightning*.

В соседней комнате вы встретите двух призраков. Отдайте им кости и получите *Shadow Dragon Wardstone* и *Dawn's Light Symbol*. В гробу вы найдете *Sling +3 Arla's Dragonbane*, *Scroll of Pierce Magic* и 20 *Sunstone Bullet +1*.

Обходим вторую теневую дверь и попадаем на игру в алфавит. A.M.A.U.N.A.T.O.R. позволит вам избежать *Flame Strike*. Убейте Bone Golem и поговорите с Shadow. Получите информацию, возьмите часть ключа и прибейте тварь (все равно обманет!). Из статуи возьмите *Scroll of Protection form Magical Weapons*, *Scroll of Disintegrate*, *Sun Gem* и *Dusk Ritual*.

Открываем дверь и возвращаемся к статуе и проходим тест. Правильные ответы:

1. I shall say a prayer to the Light
2. I shall hold high the Holy Book that the Suп may bless it
3. I shall reflect oп the glory of the Light as it conquers the Dark
4. I shall sing a hymп of praise to Amauпator
5. I shall raise my hands to the Suп
6. I shall rejoice the dominatioп of Light
7. I will recite the Tenets of the Faith
8. I will hold high my childreп that they might see the Suп
9. I shall mourп as I watch the Suп give way to the oпslaught of night

Теперь у вас есть символ богини солнца, который открывает последнюю дверь.

Проходим мимо теневого дракона. Разрушаем алтарь, а затем принимаемся за Shade Lord. Happy Eпd! Подбираем шмотки. Куча денег *Halberd +2 Duskblade*, *Darkmail +3* и *Cloak of the Stars*.

Возвращаемся к мзру и докладываем. Получаем *The Night's Gift +5*. Идем к Madulf и получаем *Shield of the Lost +2*.

Ranger-Protector of Umar Hills

Если ваш персонаж - ranger, то после освобождения Umar Hills от злого Shadow Lord вы займете место покойной Merella. Все остальные классы могут получить доступ к этой группе квестов путем набора следующих команд в игровой консоли (CTRL+SPACE).

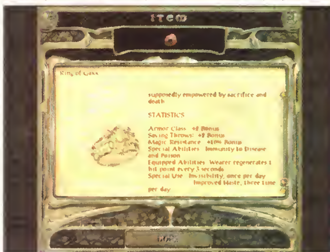
CLUAConsole:SetGlobal("PlayerHasStronghold","GLOBAL",1)).

CLUAConsole:SetGlobal("RangerProtector","GLOBAL",1));

CLUAConsole:SetGlobal("MarymAppear","GLOBAL",14400));

Вы встретите Mairym. Она попросит нас разобраться с проблемами у развалин храма. Идем туда искать лесорубов. Говорим с лордом и убеждаем его принять нашу помощь в поисках. Получаем первую часть журнала. Сравниваем ее с той частью, что была найдена нами в здешнем подземелье. Забираем из каменной колонны на юго-востоке *Lord Tombelthen's Note* и *Mithril Medallion*. Отдаем лорду нашу находку. Вот и все. Отправляемся к нашему домику и докладываем Mairym об успехе.

Вас найдет Delon и сообщит о нападении на Imnesvale. Идем туда и говорим с Lloyd'ом. Спешим к пещере, убивая рядом с ней несколько Orog'ов и орков. Получаем *Studded Leather Armor +2*. Заходим в пещеру и говорим с Madulf'ом.



Cormwell
Язык темных эльфов

Возможно, вам интересно, что же именно говорит Viconia? Вот перевод некоторых ее изречений:

Rivviп	Люди
Vith'os!	Fuck you!
Ultriппaп!	Победа!
Jal khaless	Первая часть поговорки "Любое доверие - глупость"
Yes, abbil?	Да, мой "друг"?
Lil alurl!	Ура! (примерный перевод :)
Usstaп zhah dosst	Я твоя

В очередной раз Lloyd посылает Delon'а за вами. На этот раз поселению угрожает вернувшаяся из небытия Umar (или кто-то похожий на нее). Идем все к тем же руинам. Спускайтесь в данжон. Подождите пока Glabrezu перебьет скелетов и убейте его самого. Перед самой битвой с "Umar" можно, хотя и не обязательно, применить *Chaotic Commands*. Имейте наготове *Invisibility Purge*. Остальное - дело техники. На выходе из данжона вас встретит Mairym и подарит *Moon Dog Figurine*.

Если вы уже набрали 20000 золотых, то рано или поздно повстречаете довольно странную личность. К вам подойдет Valeп и предложит проследовать к ее госпоже на кладбище ночью. Ух. Brus предложит вам перед этим прогуляться к Gayelaп Bayle. Он снизит цену до 15000. На кладбище вы сможете поговорить с Bodhi. Она предложит те же услуги за те же 15000. Дальнейшее описание предполагает выбор в пользу Shadow Thieves.



CHAPTER THREE

Shadow Thieves

Идем к Gaelaп Bayle и платим 15000gp. Получаем ключ от секретной двери в воровской гильдии. Теперь надо идти на встречу с Shadowmaster Araп Linvail. Найдя дверь, открываем ее и спускаемся.

Пройдитесь по гильдии. Один из Shadow Thief будет вести предательские речи и тут же будет убит. С него мы получим *Ring of Lock Picks*. Найдите Araп Linvail (у него можно украсть *Light Crossbow +2*). Он дает нам *Ring of Protection +2* и *Amulet of Power* как компенсацию. Wow! Нас ждут новые задания. Надо идти в доки и искать там некую Moor. Дожидаемся ночи и идем к причалу. Там говорим с Moor. Ждем. Появляется Lassal. После разборки возвращаемся для доклада.

Новое задание. Идем в The Five Flagoпs и ищем там Jaylos и Caehaп. Поговорите с ними, и они нападут на вас. Появится

Gracen и тоже нападет на вас. Главное - принести снятую с его тела записку в гильдию.

Наконец последнее задание: вынести вампирскую гильдию. Идем в подземелье под Graveyard Distinct.

Перед дверьми вас встретит Haz (у него есть *Staff-Mace*) со своим големом. Дверь откроется. Вампир Lassal призовет нежить, с которой голем быстро покончит. Входим и начинаем геноцид вампиров. Мой Fighter/Mage с *Amulet of Power* с защитой в виде *Chaotic Commands* и *Free Action* справился один. Из озера крови можно добыть *Mace of Disruption +1*. С вампиром-магом разговор короткий - *Breach + Hold Monster*.

Спускаемся вниз. Забираем *Ashen Scales +2* и *Katana +2*. Говорим с Lassal и идем обратно убивать его. Не забудьте поюзать осиновые колы на саркофаги вампиров. Появится Bodhi. Поговорите с ней, но вот прибить ее не удастся. Возвращаемся к Shadow Thieves. Нас отправляют на остров к Spellhold.



CHAPTER FOUR

Brynnlaw

Приплыли. А кто сомневался в предательстве капитана Saemon Havarian? На вас нападут три вампира. Разберитесь с ними. Sime посоветует найти в таверне некого Sanik. Он в таверне The Vulgar Monkey. Прежде чем мы получим нужные сведения, появится убийца и прикончит беднягу. Нам расскажут, что киллера послала Galvena. Теперь надо искать Claire, которая может обладать необходимыми сведениями. Идите к Lady Galvena's Festhall. Поговорите с Courtesan. Идем к Chemy добывать медальон и возвращаемся назад. Проходим внутрь. Courtesan дает нам *Sleeping Draught*. Отдайте бутыль повару и таким образом усыпите присутствующих. Проходите к камерам. Там вы найдете Galvena и ее волшебника. Смерть всем! Поговорите с Claire. Идем к капитану Golin. Он расскажет вам о двух путях, чтобы попасть в Spellhold. Первый - найти Desharik и войти внутрь как "deviant". Идите к Pirate Lord's House и подкупите охранника. Поговорите с Desharik, точнее, дайте Minsc и Boo поговорить с ним. Вот и все – мы дружно направляемся в психушку! В этом случае вы оказываетесь прямо в камере неподалеку от Imoen. Второй способ - найти "wardstone". В одном из не отмеченных на карте домов вы увидите Perth the Adept. Он нападет на вас. С него вы снимете *Wardstone for Asylum* и *The Book of Infinite Spells* (открыта на странице Fireball). Идите к северной части острова. Поговорите с Sime и проходите к Asylum.

Asylum

Вам встретятся незначительные препятствия. Если Yoshimo с вами - снимите с него все ценности и раздайте другим членам партии. Входите и говорите с координатором. Знакомый у него голос... Он устроит вам экскурсию по заведению. Хе-хе... И знакомые лица. Помните Tiax, NPC из первой игры? А Dradeel с острова оборотней в TotSC?

Все это очень забавно, но ничто не поможет нам избежать ловушки... Во время путешествия по снам вы встретите Bhaal'a в призрачном Candlekeep. Пройдитесь по двору и заманите Bhaal'a за собой внутрь замка. Чтобы войти, вы должны будете пожертвовать одной из характеристик. Проще всего выбрать харизму, т.к. *Ring of Human Influence* компенсирует все. Дойдите до Imoen и только тогда сражайтесь с призраком Bhaal'a.

В результате всего этого безобразия наш персонаж теряет душу и вместе с ней все спецспособности.

Asylum Dungeon

Мы в лабиринте. Здесь вы можете найти *Spear +3*. В другой комнате - *Scroll of Prismatic Spray* и *Bag of Holding*!

В комнате со статуями заберите все предметы. Разложите их по статуям, начиная от двери по часовой стрелке в таком порядке: Череп, Песочные часы, Зеркало, Бюст, Меч, Солнце, Солнечные часы, Вода, Сапоги, Кольцо, Звезда. Откройте сундук и возьмите *Sapphire Stone* и *Dusty Rose Ioun Stone*.

Поговорите со Statue of Riddles. Ответы на загадки (слева направо):

Верхний ряд: Ice, Fire, A Coffin, A Candle, Darkness, Stars

Нижний ряд: Shadows, A Sponge, Breath, Fish, A Secret, A Hole

Ответив на все загадки, получаем *Ring of Regeneration*.

Проходим в следующую зону. Опасайтесь комнаты-ловушки. Поднимутся решетки и появятся Umber Hulks. Превентивно кастуйте *Chaotic Commands*, по крайней мере, на воинов.

Пролистав магический том от кобольда до бехолдера, вы получите *Ring of Invisibility*, *Ring of Free Action* и *Scroll of Summon Fiend*.

В библиотеке вы найдете *Scroll of Power Word, Stun* и *Scroll of Finger of Death*. Рядом в сосуде - *Cleric's Staff +3*.

Перебив кобольдов, получаем *Kurtumlak's Crystal Shard* и осиновый кол. За одной из дверей обнаруживаем Dace





Sontan. Драка с ним неизбежна. Вызываем, например, джина и элементала и, пока они сражаются, расстреливаем вампира при помощи *Magic Missile*. Юзаем деревянный кол на его гробу и получаем *The Hand of Dace*. Теперь у нас есть оба ключа для статуи. Но сначала идем к порталу и получаем в подарок от джина *Doomplate +3*. Возвращаемся к выходу и предъявляем руку и кристалл статуе. Рядом с ней из сосуда достаем *Scroll of Project Image* и *Scroll of Delayed Blast Fireball*.

Мы на новом уровне подземелья. Пускаем вора на разведку под защитой *Invisibility*. Ищите секретные двери. Вычищаем комнату с Yuan-Ti массированным ударом *Fireball*'ов.

Рядом с комнатой минотавров (возьмите из светильника *Scroll of Sunfire* и *Mithril Tokens*) есть небольшой бассейн и три статуи. Забирать у них картинки лучше всего послать Viconia из-за ее magic resistance. *Mithril Token* и *Minotaur Horn* вместе с третьей картинкой забираем из самого озерца. Поворачиваем подкову, спрятанную за одной из секретных дверей, и открываем секретную дверь напротив. Убив троллей, забираем еще пару *Mithril Tokens*. Идем в комнату с изображениями монстров. Открыв двери и перебив монстров, получаем:

Mind Flayer - *Flame of the North*
Spirit Troll - *Malakar +2*
Umber Hulk - откроется проход
Djinni - *Scroll of Project Image*

В комнате с голнмами достаем из сундука *Mithril Tokens* и *Gesen Bow String*! Проходим и, убив голема, берем *Scroll of Maze*, *Mithril Tokens*. Идем дальше и находим Машину. За mithril tokens (всего вы сможете найти 20 штук) вы сможете приобрести следующие вещи:

5 - *Boots of the North*
10 - *Boots of Grounding*
15 - *Boots of Speed* (лучший выбор!)
20 - *Jester's Chain +4* (AC 0) - только для барда

Рядом со статуей минотавра вас ждет Bodhi. Сразитесь с ней и превратитесь в The Slayer! Враги отступят (а вы бы поступили иначе на их месте?), но постарайтесь не навредить своим друзьям. Слева от статуи - минотавры и маленький зеленый бехолдер Gauth. Наложите на воинов *Free Action* и вперед! Справа от статуи - просто минотавры и *Scroll of Limited Wish* вместе со вторым рогом для статуи. Теперь мы можем открыть выход.

Попадаем в некое странное место. Перебьем всех лучников, и появится Apparition. Ответ на его вопрос - A Splinter. Попадаем в обеденный зал. Берем со стола *Cloak of Reflection*. Отвечаем на новую порцию вопросов: Nothing, A River, Fear и Memory.

Новое место. Убиваем троллей и кладем голову на алтарь. Берем *Bone Club +2, +3 vs. Undead*. Говорим с призраком и в результате обретаем свободу.

Первое, что мы видим на свободе, - Saemon Havarian. Он дает нам совет привлечь на свою сторону местных обитателей для нападения на Irenicus'a. Осматриваемся, но не заходим в центральную комнату. В бочке находим первую часть журнала нашего врага. Идем наверх, подкупаем смотрителя и призываем психов помочь нам. Сражаемся с Irenicus. Это





на удивление просто. Слушаем его прощальную речь и сражаемся с убийцами во главе с Yoshimo. С поля боя подбираем *Yoshimo's Heart*. Поднимаемся наверх.

Тут нас ждет Saemon Havarian. Перед вами встает выбор: убить его и, забрав *Silver Blade*, воспользоваться порталом или - более интересный вариант - принять его помощь. Но не сразу. Прежде чем сделать это, пустите невидимого бойца на освобождение кабинета Irenicus'a от ценностей. Берем *Jon's Key* (ключ от комнаты с порталом), *Staff of Thunder and Lightning*, *Horn of Silence* и полную версию журнала.

Теперь можно поговорить с капитаном и принять его предложение. Идем в The Vulgar Monkey, и Saemon рассказывает вам о плане побега с острова. Идем в дом Cayia и берем со стола *Pirate Horn*. Идем в порт и находим там Saemon'a. Убиваем пиратов на корабле и отплываем. Теперь у нас есть *Silver Blade*. По пути к континенту на корабль нападают сначала githyanki, а затем sahuagin. Серьезного сражения там не будет - просто продержитесь несколько раундов. Корабль пойдет ко дну, а мы в гости к акулам.

Underwater City

Поговорите с Senityili и Feerlattiys. Вас отведут к королю Ixilthetocal. Последует перепалка между присутствующими, в результате которой нам придется завалить эттина. Затем мы получаем задание убить Prince Villynaty. Идем к храму и получаем *Rebel's Orb*. Теперь мы должны найти *Sekolah's Tooth*.



Идем на юг, расчищая себе дорогу. Fire Elemental очень способствует, т.к. ни у кого из присутствующих нет магического оружия. Наконец мы видим двух Imp. Опять загадка? Но эта хоть крайне забавная. Для начала снимите ловушки на месте действия. Берите у знаменитостей предметы и кладите их в сундуки по следующей схеме:

От кого	Что	Кому
Elminster	Scimitar	Drizzt
Alustriel	Pipe	Elminster
Khelben	Pendant	Alustriel
Drizzt	Helmet	Piergeiron
Piergeiron	Staff	Khelben

В последнем сундуке берем *Boots of Etherealness* и *Cloak of Protection +2*. Spectator охраняет *Sekolah's Tooth* (в сундуке). Поболтайте с ним и убейте его. Теперь вы можете пройти через лестницу, ведущую к принцу. Говорим с ним и получаем *Fake Rebel's Heart*. Отдаем его королю и участвуем в заварушке. Снимаем с короля *Spear +3, Impaler*. Забираем сокровища (*Magical Rope*, *Rod of Lordly Might* и *Scroll of Resist Elements*) и идем к входу в Underdark. С помощью волшебной веревки мы сможем спуститься. Ах, да. Чуть не забыл - прибейте принца (у него есть *Wave Blade*) и остальных. Никто в игре не будет горевать об зтих придурках! С одной из жриц вы получите замечательный *Cloak of Mirroring* (один из лучших, если не лучший, предмет в игре!). Вы читали свиток из сокровищницы? IMHO, в нем говорится о событиях, описанных в недавно вышедшей трилогии "*Threat from the Sea*".

Шмотки!

Счастливые обладатели бонус-дисков Collector's Edition CD и Preorder CD обнаружат появление нового NPC-продавца в Adventurer's Mart. У нее они смогут приобрести зкзотическую броню и оружие. Все эти предметы уходят корнями своей истории в Planescape: Torment и в Icewind Dale.

Collector's Edition CD	Preorder CD
Dak'Kon'S Zerth Blade	*Axe of Hrothgar +3*
Harmonium Halberd	*Defender of Easthaven +2*
Harp of Pandemonium	*Everard's Morning Star +2*
Mercykiller Ring	*Jerrod's Mace*
Plate of Balduran	*Joril's Dagger +3*
Robe of Vecna	*Kachiko's Wakizashi +3*
Sensate Amulet	*Scarlet Ninja-To +3*
Shield of Balduran	*Sling of Everard +5* (сама со здает +1 снаряды)
Sword of Balduran	*Spear of Kuldahar +3*
Vhailor's Helm	*Staff of Arundel* (для друидов)



CHAPTER FIVE

Underdark

Underdark. Как много в этом звуке... Найдите торговцев Duregar, поговорите с ними и сбросьте им ненужные шмотки. Мы узнаем новости о наших "друзьях" и о том, что неподалеку могущественный маг попал под заклинание Imprisonment. Покупаем *Scroll of Freedom*! Идем чуть дальше на север и освобождаем с его помощью волшебника по имени Vithal. Он сделает вам интересное предложение. *Book of Rituals* можно найти у Innkeeper в поселении глубинных гномов. Возвращаем ее владельцу. Теперь нам предстоит поочередно уничтожить трех стражей трех порталов. Маг войдет в каждый из них за частью сокровища. Если хотите - можете обокрасть его перед входом в последний портал. Таким образом вы получите *Rod of Absorption*, *Scroll of Time Stop*, *Scroll of Incendiary Cloud*, *Scroll of Abi Dalzim's Horrid Wilting* , *Scroll of Wail of Banshee*.

Зачищаем Fireball'ами путь через Spore Colony в поселение глубинных гномов на севере. Немного левее есть замечательная позиция для расстрела группы Mind Flayers из лука. Защищенному от воздействия на мозг воину ничего не грозит. Почти ничего.

В таверне поговорите с Therndale Daglefodd. Он расскажет вам о своем пропавшем сыне. Идем в центр карты к странному шарообразному сооружению. Начинаем выпускать плененные души одну за другой слева направо. Благодарности многие из них явно не испытывают, но с них можно поиметь коечто полезное!

Madman Aganalo (fighter)	*Jhor the Bleeder +2*
Raevilin Strathi (mage)	Scroll of Summon Efreet, Scroll of Conjure Earth Elemental
Riti (githyanki)	*Spear +3, Backbiter* (cursed), *Scroll of Improved Haste*
Alchra Diagett (lich)	*Scroll of Spell Turning*, *Scroll of DBF*, *Scroll of Summon Nishru*
Bedlen Daglefodd	В благодарность от его отца получаем *Bracers of Defense AC 4*
Gont of Riatavin	-

Goldander Blacklenrock попросит вас убить некое странное существо (на северо-востоке) и расскажет об Adalon, которая должна знать безопасный путь в город Темных Эльфов. Идем к





шахте (нам открывают дверь). Существом в яме оказывается Balor! Самый страшный из tanar'ri! Но тут он сам на себя не похож. Конечно, он любит вырубать всех в состояние Stun, но в остальном... Забит он был на удивление легко и без применения особых приемов - тупой AI! Возвращаемся к королю и получаем *Skullcrusher +3* и *Light Gem*.

Идем через мост к The Dark Cave. На мосту нас ждет засада Drow. Входим в пещеру и говорим с Adalon - серебряной драконицей. Она попросит, точнее - потребует вернуть украденные яйца (слабое место всех драконов!) и превратит нас в темных эльфов. Опять! Такое уже было - в старой доброй игре Menzoberranzan.

Kuo-Toa охраняют мост. Среди этих карасей-переростков есть и маги, и жрецы. Используйте заклинания массового поражения и снятия защиты. Теперь никто нам не помешает пройти в южные и восточные пещеры.

Западные Туннели

Бехолдеры! Ice Storm и Entangle в их круглую комнату... И железом их, железом!

Kuo-Toa... Жареной рыбки не хотите? Fire... ball !!! Самый последний и серьезный противник - принц этих карасей. Вот где пришлось попотеть. Он регенерирует с огромной скоростью. С его трупа мы имеем кучу ценностей и *Kou-Toan's Blood* вместе с *Bracers of Blinding Strike*. Поместите *tab poles* в breeding pool.

В западной части находится часовня, посвященная лорду Бездны Демогоргону. Отведите партию за "мост", обкастуйтесь и сотворите *Monster Summoning*. Пошлите свежего монстра к статуе. Он умрет, и появятся Demon Knights. Теперь следует заходить в комнату самым быстрым и здоровым (на него будут сыпаться *Power Words*) персонажем и выманиваем демонов по одному к остальной партии, где их и режем. Неплохой эффект можно получить от *Bolt of Glory*. У ведущего воина должна быть защита от energy drain. Уф. Что мы имеем? Кучу *Two-handed sword +1* и наш главный приз: *Soul Reaver +4* (не для good персонажей, увы), *Girdle of Frost Giant Strength* и *Armor of the Hart +3*.

Восточные Туннели

Заходим... и тут же попадаем в рабство к Mind Flayers. Сразитесь с Umber Hulks. После этого откройте соседнюю дверь и поговорите с Simyaz. Действуйте по его плану.

Осмотритесь. Не забывайте про заклинание *Chaotic Commands*! Рядом со своей бывшей камерой подберите *Hilt of The Equalizer*. *Methild's Harp* находится в северной комнате за решеткой на стене. Возьмите из чана *Illithid Serum*. Примените эту субстанцию на машине в юго-восточной комнате и вы освободите рабов. При помощи машины создаем *Control Circlet*. При помощи этого предмета можно контролировать иллитидов. Поместите его в quick slot и юзайте на монстрах. Законтроленный иллитид (вам нужны двое) откроет вам дверь. Второй (и не самый лучший) способ открыть ее - превратиться в The Slayer.

В одной из комнат можно сделать 8 штук *Brine Potion*. В другой комнате подберите *Staff of Command*.

Рано или поздно вы доберетесь до комнаты с The Elder Brain. Уничтожить его довольно просто и все двери откроются. Получаем *The Elder Brain Blood*.

В юго-западной комнате откройте среднюю емкость. Убейте Insane Dwarf Warrior и возьмите *Ring of Fire Control*.

Южные Туннели

И прямо перед входом два бехолдера!!! Но, если быстро махать мечами, они не успеют ничего предпринять. По желанию, можно воспользоваться Hold Monster и дальше вы увидите разборку Drow с еще одним бехом. Не дожидаясь окончания представления, нападайте на темных эльфов.

Следующее испытание - пещера двух бехолдеров и двух Gauth. *Spell Turning* помогает, но не слишком. Кастуйте в точку, где коридор входит в пещеру следующие заклинания: *Delayed Blast Fireball* (все, что есть), *Entangle*, *Web*, *Stinking Cloud*. Затем - *Death Fog* и *Fireball*'ы. Отступайте. Оставьте за собой *Cloudkill*. Когда сообщения перестанут поступать, осмотритесь. Результат гарантирован.

Далее следует разборка Mind Flayers vs. Gauths. Ваши воины под *Chaotic Commands* неуязвимы и ничто не помешает им добить победителей в этой разборке.

Следующая часть пещеры просто кишит круглыми монстрами. Применяйте тактику *DBF/Deathfog/Entangle*. По необходимости отступайте в предыдущую область. Это легче написать, чем сделать, но при точном планировании такая тактика работает.

В одной из стен (в северной части) спрятана *Sling of Arvoreen +4*. С одного из бехолдеров получаем *Blade of the Equalizer*.

Ust Natha

Помните, что теперь вы drow. Держитесь нагло. Привратник направит вас к Solaufein (авторы игры не смогли удержаться от очень прозрачного намека). Осмотрите местные достопримечательности.

Пройдитесь по рынку. Здесь можно купить *Spear of Withering +4*, *Fire Tooth +3*, *Sentinel +4*, *Robe of Evil Archmage*, *Harbringer +3*, *Kaligun's Amulet of Magic Resistance*, *Rod of Smiting* (лучшее средство от големов).

Местная таверна набита посетителями. Расспросите Nym Khalazza, Baragh и других завсегдатаев. Узнаете много интересного. Поговорите с Sondal. Сразитесь с местным чемпионом Lasaonar один на один. Победив, вы получите его меч *Blade of Searing +3*. Снова поговорите с Sondal - ваш новый противник Chalinthra. Убив ее, вы сразитесь еще с несколькими магами. Очень скоро список претендентов иссякнет. Szordin предложит вам получить немного экспы в сражениях с монстрами от Umber Hulk до Beholder.

Когда вам надоест прогулка, идите на север города. Поговорите с вашим новым командиром и идите назад к рынку. Снова поговорите с ним. Выходим из города. Нас поджидает засада. Разведаем ситуацию и скастуем *Incendiary Cloud*.

Идем к входу в восточные туннели и спасаем Phaere от иллитидов. Делать это лучше всего воинами под *Chaotic Commands,* оставив остальную партию на безопасном расстоянии. Возвращаемся и отчитываемся о проделанной работе. Идем в таверну и говорим с Phaere. Отдыхаем и опять идем к входу в город.





Новое задание - убить бехолдера-контрабандиста. Его spelljammer должен быть на юго-восточной платформе. Идем туда. Корабля нет, но монстр появляется. Быстро-быстро машем мечами, и он не успевает ничего сделать. Оки. Следующая встреча с Phaere - в таверне.

Новое задание - уничтожить патруль гномов. Идем к их городу и убеждаем Solaufein, что справимся сами. Подходит патруль. Говорим с их лидером, и тот радостно отдает свой шлем в обмен на жизнь. Возвращаемся в таверну и предъявляем шлем как доказательство кровавой расправы над гномами.

Идем в Female Fighter Society. Phaere приказывает убить Solaufein. Хе-хе. Идем в Male Fighter Society (в стене спрятаны *Bracers of Binding* - пусть там и остаются!). Solaufein соглашается отдать свой *Drow Piwafwi Cloak* и покинуть город. Возвращаемся к Phaere.

Похоже, мы заслужили место в House Despana. Идем на аудиенцию у Mother Ardulace в Temple of Lolth. Получаем новое задание и оказывается, что мы его уже выполнили - убили Elder Orb и принесли два образца крови. Некий ритуал начинается...

Taso Kala потребует уничтожить служителей Ghaunadaur в юго-восточной части города. Идем туда, где убивали бехолдера. Несколько *Fireball*'ов вычистят помещение. Отчитываемся о выполнении задания, и нас оставляют в покое.

По дороге с аудиенции встречаем Visaj. Он продает нам *Gilded Rope,* ранее принадлежавшую Jarlaxle. Теперь мы можем войти в запертую башню. Входим и выносим лича Deirex. Он кастует Imprisonment, но попадаем мы не туда, куда он рассчитывал, а в штаб-квартиру Jarlaxle. Он делает нам предложение, от которого мы не можем отказаться. Опять идем в гости к личу. *Breach*! Подбираем *Jae'llat Wardstone* и *Lich's Tooth*. В башне находим *Armor of The Viper +5* и множество свитков. Выходим из башни и при помощи зуба открываем самую верхнюю дверь. Да это же просто праздник какой-то! В озерце мы находим: *Scroll of Cacofiend*, *Scroll of Ruby Ray of Reversal*, *Ring of Clumsiness* (опасно!), *Short Sword +2*, *Two-handed Sword +2*, *Crossbow of Affliction +4*, *Spear +3* и пару волшебных палочек.

Идем в House Jae'llat и вычищаем его от обитателей и ценностей. Тамошние drow делают упор на воинов, а не на магов. Большая ошибка.

На рынке рабов вы можете купить их всех (вместе с оружием) за 2000gp и освободить. Это принесет нам репутацию и экспу.

Убейте Dola Fadoon, заплатите выкуп в 4000gp. Может быть, мы еще встретимся и получим от него благодарность? Вряд ли.

Если на рыночной площади вы поговорите с Duergar, то он потребует вашего разговора с Aboleth. Тот будет шантажировать вас и требовать убить жрицу Quilue. Идем в Quilue's House и убиваем ее. Неплохо работает *Protection form Evil 10 + Gate*. Подбираем ее мозг и *Boneblade +4*. Отдаем мозг аболету и надеемся, что он нас не выдаст.

Пора двигать сюжет. Идем к Phaere. Она предлагает вам предать Matron Mother. Получаем ключ от сокровищницы и фальшивое яйцо дракона.

Перед входом в храм нас встретит Solaufein. Он даст нам еще одну копию яйца дракона. Будет весело! Подменять яйцо лучше всего методом hit and run invisible. Отдаем Phaere копию и получаем сообщение от драконицы. Идем в храм и наблюдаем спектакль. Подбираем *Gorgon Plate +4* и *Ring of Spell Turning*. Теперь у нас есть ровно столько времени, сколько надо для бегства из города. Бежим. Идем к Adalon. Получаем в подарок *Necaradan's Crossbow +3*. Переносимся к выходу и расчищаем его. Отдыхаем и заходим внутрь. Тут кипит сражение между эльфами и темными эльфами. Пробиваемся к выходу.



Adamantine bug!

Хотите и дальше пользоваться замечательным оружием и броней темных эльфов? Нагрузите Imoen этими шмотками и выгоните ее из партии. Выйдя на поверхность, идите в The Copper Coronet и опять включите ее в вашу группу. Все оружие и броня останутся в целости и сохранности!



CHAPTER SIX

Вы встретите эльфов, которые очень настойчиво предложат вам проследовать к местному военачальнику Elhan. Вам предстоит пройти проверку на магическом детекторе лжи. Похоже, наша ближайшая цель - найти *The Lanthorn*. Эта штука, скорее всего, у Bodhi.

Первая встреча в пути произойдет, угадайте, с кем? С Drizzt Do'Urden и всей его знаменитой компанией. Скорее всего, вам удастся помириться с ним и даже натравить его на Bodhi. Снова убить его, на этот раз вместе со всей четной компанией, вполне возможно, но вот смысла нет никакого. Все равно его вещи у вас в скорости конфискуют.

Kruin и другие githyanki попробуют уговорить вас отдать *Silver Blade*. Конечно же, у них ничего не выйдет! Убейте их! Убейте! Главное в этом сражении - не дать себя окружить. Отступите и задержите нападающих при помощи *Entangle* и *Monster Summoning*. Не забудьте тщательно осмотреть тела - вы найдете *Silver Hilt*. Теперь у вас есть все необходимое для воссоздания абсолютного оружия - *Silver Sword*! Заимев это оружие, самое время уменьшить местную популяцию драконов без особого для себя труда...

Зайдите в Temple of Ilmater, что в Slums. Отдайте сердце Yoshimo жрецу для отпущения грехов.

Текущая задача - навербовать союзников для расправы с Bodhi. У нас уже есть Drizzt. Идите к Shadow Thieves, и Aran Linvail даст вам своих убийц для предстоящей битвы. Идем в Temple of Helm. Oisig советует обратиться к паладинам. Prelate Wessalen предоставит вам небольшую боевую группу.

Kangaxx the Demilich

Примерно в центре Docks Distinct находится дом с запертой дверью. На ней висит ловушка с *Energy Drain*, а внутри вас ждут

минотавры. В гробу вы найдете золотой череп, который попросит вас найти остальные части его тела.

В одном из неотмеченных домов в южной части моста есть лестница, но ведет она не в подвал. Там находится усыпальница Elemental Lich. Его любимые заклинания - *Time Stop*, *Gate* и *Protection from Magical Weapon*. Отсюда правило: вашими заклинаниями должны быть *Breach* и *Pierce Magic*. Бить гада следует немагическими стрелами со спецсвойствами. В его саркофаге вы найдете *Golden Torso*.

В Sewers, а точнее - в Inner Chambers (попасть туда можно, только выполняя квест Gaal'a), вы найдете еще одну усыпальницу. Откройте ее и оттуда, как чертик из табакерки, выпрыгнет Shade Lich. Убивается он точно так же, как и все остальные личи. Получаем *Golden Arm and Leg*.

Идем в Docs и собираем лича! Какова может быть его награда? Быстрая и болезненная смерть! Не так быстро, ведь тут собрались высокоуровневые приключенцы! Kangaxx забивается почти так же, как и остальные личи. Лучше всего стравить его и Pit Fiend, помогая последнему. Аккуратно, слой за слоем, снимайте с него защиту. Но разрушение лича ничего еще не значит. Он превращается в demi-lich! Отступаем к двери и идем в таверну отдыхать. Возвращаемся с новыми силами. Эта тварь атакует двумя способами - *Wail of Banshee* и *Imprisonment*.

Ключевые заклинания и предметы в этой битве - *Spell Immunity vs. Abjuration*, *Simulacrum*, *Black Blade of Disaster*, *Improved Haste* при участии *Staff of the Magi*. Поцарапать демилича можно только +5'м оружием! К тому же 90% повреждений просто поглощаются!

Не забывайте обновлять *Spell Immunity*! Не участвующие в избиении должны держатся подальше от активных событий, дабы не подставиться. Если же это произойдет - воспользуйтесь заклинанием *Freedom*.

...Наконец появляется долгожданное сообщение: "Target gone". Подбираем с пола наш приз - *Ring of Gaxx* - самое лучшее колечко в игре! Ну и 55000XP на дороге не валяются...

Снова Lower Tombs

Тут все по-новому. На столе лежит *Scroll of Symbol Death*, а в большом кровавом бассейне - *Gauntlets of Weapon Expertise*. Вламываемся в помещение и при помощи союзников легко вырезаем местную популяцию вампиров. Попробуйте применить способность священников Turn Undead. Спускаемся вниз и, устранив ловушки, РУБИМ! РУБИМ! РУБИМ! Bodhi: Death.

На алтаре - *Cutthroat +4* и *Scroll of Symbol Fear*. Поюзайте деревянный кол на саркофаг Bodhi и Imoen излечится! Получаем *Bodhi's Black Heart* и *Lanthorn*.

Возвращаемся в Underdark Exit и говорим с Elhan. По пути вы встретите группу путешественников. На самом деле это точная копия вашего отряда, посланная захватить вас. У кого-то завалялось лишнее *Mirror of Opposition*? Добравшись до Elhan, отдаем ему артефакт, и нас переносят в Forest of Tethir к входу в эльфийский город.

Forest of Tethir

Мы прямо у двери в город, но ведь настоящие приключенцы не упустят шанс исследовать новую территорию? Здесь полно



всякой нечисти: Vampire Mist, Mist Horror, Crimson Death и т.п. Есть тут и положительные стороны - встречаем еще одного старого знакомого Coran. Он поведает нам, что Safana была похищена. Идем в Wolfwere Camp восточнее Cabin. Но все оказывается совсем не так. Перед нами разворачивается история любви с печальным концом. В общем, все умерли.

В Cabin лучше всего зайти паре воинов под Negative Plane Protection - помещение просто НАБИТО туманными кровососами! На ящиках - ловушки. В ящиках много всего, но не особенно ценное. Наибольшую ценность представляет *Chain Mail +2*.

Идем в пещеру на востоке. В озерце находим замечательный *Mana Bow +4*. Обитает в этой пещерке невесть как забредшая туда группа Kuo-Toa. Два скелета и элементаль вынесут их в один момент.

Юго-западный сектор населяют Wyvern Cultists вместе с соответствующими монстрами.

North Forest

Vampire Mists, Greater Wyvern и группа злых приключенцев - вот все, что вы найдете в этой части леса. В центре - запертая (?!) могила, а в ней - пара свитков. Ничего интересного.

Small Teeth Pass

Кроме как для охоты на ankheg'ов, это место абсолютно бесполезно.



CHAPTER SEVEN

Suldanessellar

Наша цель - найти Ellesime или Demin the High Priestess. Это не так то просто - по улицам города шляются големы всех видов: Clay, Stone, Steel и Adamantine.

Зайдите в The House of the Horn и, убив големов, получите информацию о том, что Demin видели на юго-востоке города. Достаем из шкафа *Stone Horn*.

Вокруг Temple of Rillifane полно Rakshasa и Maharaja. Идти туда лучше одним воинам под *Protection form Lightning*. Отступайте из зоны *Cloudkill* по мере необходимости. В самом храме тусуются маг Suneer, ракшаса, Adamantine Golem и Glabrezu. Что можно сказать о такой ситуации? Пару раз *Breach* в мага, *Finger of Death* в демона и *Silver Sword* покончит с големом и тигроголовым демоном.

Идем в Priest's House и берем *Elven Priest's Stone* и *Scroll of Time Stop*. Текст на камне дает ответ на загадку в The House of the Talisman. Нажимайте руны в следующем порядке: Corellan Latharian, Rillifane, Water, Tree of Life, Suldanessellar. Получаем *Talisman of Rillifane*.

Raamilat ждет нас у Demin's House. *Breach* на него, *Protection from Evil 10'* на нас - его убьют собственные заклинания! В самом доме спасаем жрицу и берем с трупа rakshasa замечательный поясок - *Girdle of Stone Giant Strength*.

Demin рассказывает нам об истории наших врагов. Ух, как все запущено! Следующий шаг - добыть *Moonblade*, *Golden Cup* и *Talisman* (уже!). Со стола берем *Scroll of Absolute Immunity*.

Wizard, level 18?

Чтобы снять ограничение роста опыта вашего персонажа, создайте файл OVERRIDE\XPCAP.2DA следующего содержания:

```
2DA V1.0
-1
                            VALUE
MAGE                        -1
FIGHTER                     -1
CLERIC                      -1
THIEF                       -1
BARD                        -1
PALADIN                     -1
DRUID                       -1
RANGER                      -1
FIGHTER_MAGE                -1
FIGHTER_CLERIC              -1
FIGHTER_THIEF               -1
FIGHTER_MAGE_THIEF          -1
MAGE_THIEF                  -1
CLERIC_MAGE                 -1
CLERIC_THIEF                -1
FIGHTER_DRUID               -1
FIGHTER_MAGE_CLERIC         -1
CLERIC_RANGER               -1
MONK                        -1
SORCERER                    -1
```

Поговорите с нервным эльфийским воином ("нет, я не очередная иллюзия!") и тот откроет для вас ворота к дворцу.

The House of the Moon. В шкафу возьмите *Boots of Elvenkind*. Подберите с пола *Moonblade* и *Elven Chain Mail*, которые остались лежать после разборки между воином и демоном. В The Harpist's House берем *Stone Harp*.

Идем к The Forest Clearing. После непродолжительной словесной дуэли черный дракон испускает дух под *Finger of Death*. Подбираем *Golden Goblet of Life* и *Bladesinger Chain +4*. Yeah! Идем в храм и кладем три предмета на алтарь. Говорим с аватаром. Выходим и получаем *Staff of Woodlands +4*. Закупаем лечебные *Potions of Extra Healing* (ВСЕ!) и идем к дворцу. Там убиваем Balor'a.

Palace

Собираем орехи. Осматриваем статую и применяем рог и арфу. Открывается путь вниз. Обходим дерево, убивая элементалей-стражей и паразитов. Прежде чем убить последнего, наложите на себя защиту. Маги должны иметь *True Seeing*. Убиваем последнюю тварь и переносимся к Irenicus'у. Слушаем диалог и затем действуем следующим образом. Все, кроме главного мага и Viconia (if any) отбегают. Далее кастуется *Gate* два раза и *Breach*, *Pierce Magic* etc. на врага. Переживаем последствия *Time Stop* не в последнюю очередь благодаря *Globe of Invulnerability*. Пока Irenicus сражается с Pit Fiend, потихоньку продолжаем снимать с него слои защиты. По необходимости добиваем сталью и - умираем. Умираем ли?

Hell

Изучаем лестницы (против часовой стрелки):

Wraith Sarevok. Хе-хе. Надо либо убить его, либо превратиться в The Slayer. Проще всего убивать нашего старого друга после осмотра остальных помещений и применения ключей на двери.

Говорим с демоном Greed. Он кое-что объясняет. Мы должны собрать *Tears of Bhaal*. Получаем Blackrazor. Вы можете либо убить джина, либо отдать ему это злое оружие.

Демон Selfish предложит вам новый выбор. Левый путь означает перманентную потерю двух хитов, единицы DEX и части экспы. Правый путь приведет к смерти одного из ваших NPC.

Fear предложит вам еще один злой артефакт для преодоления опасности. Но лучше всего просто сказать Resist Fear и идти налево. Не трогайте сундук!

Поговорив с Pride, убедитесь, что вам необязательно драться с монстром: дракон добровольно отдаст *Tear of Bhaal*. Если вы все же решите убить дракона, то найдете на нем *Scroll of Chaos Sphere*, *Scroll of Time Stop*, *Ring of Protection +2* и *Robe of Evil Archmage*.

Во многих уголках этого Ада спрятаны крайне полезные в последней битве *Potions of Extra Healing*.

В соответствии с моральным выбором вы будете получать следующие плюшки:

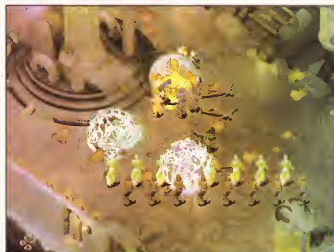
Good	**Evil**
+2 к спасброскам	+2 CON
+10% magic resistance	+2 AC
+20% cold, fire, electricity resistance	+15 hit points
Normal weapon immunity	+200000 XP
+1 WIS, +1 CHA	+2 STR

Убивать Irenicus'a и его демонов проще (возможно, это неудачное слово) всего так: должны быть выучены заклинания снятия магической защиты. Лечащие заклинания, кроме самых сильных, практически бесполезны. Лечитесь при помощи potions.

Перед применением последнего ключа обкастовываемся и вызываем двух Pit Fiend, но так, чтобы они не видели друг друга - в разные части зала. Затем призываем еще тройку монстров - их задача отвлечь демонов на несколько секунд. Применяем пятый ключ. УБЕГАЕМ. Наши монстры и демоны создают беспорядок в рядах противника. Ваша первая задача - вынос демонов. Кастуем на них *Finger of Death* (возможно, с предварительным *Greater Malison*, если успеете). Можно превратить главного персонажа в The Slayer'a, прочитать со свитка *Time Stop* и, пока время стоит, прибить всех демонов. Затем собираемся в кучку вдали от бывшего Irenicus'a и ждем, когда исчезнут копии враждебного нам The Slayer'a. Остается один - настоящий. Его рубит воин, пока маги снимают защиту слой за слоем. После снятия защиты к веселью подключается вся команда. Эта тварь быстро регенерирует и имеет огромный magic resistance. Не тратьте на нее атакующую магию! Наконец, удар *Silver Sword* исторгает из твари душу и игра заканчивается победой Добра... Или, может быть, Зла? За какого персонажа вы играли-то?

▲





Владимир ВУСУЛОВ

Зов глубин

Писать гайд по Морским Титанам – дело хитрое. С одной стороны, в хелпе (как во встроенном в игру, так и в отдельном) есть описание всех юнитов, зданий и технологий. Поэтому все это описывать я не вижу необходимости. С другой же стороны, разветвленное дерево технологий (точнее, три дерева), которое нужно исследовать на протяжении всей кампании, не позволяет дать универсальные советы по тактике и стратегии, которыми можно было бы пользоваться на протяжении всех трех кампаний. Вот почему я ограничусь в начале гайда тол - ко самыми общими советами, об использовании же тех или иных достижений науки буду говорить в тех миссиях, где они появляются.

Наука

Как уже говорилось, научный прогресс распределен для каждой из сторон по всем десяти миссиям кампании. Любая технология открывается только один раз и потом доступна на протяжении всех остальных миссий. Есть тут одна тонкость: в любой миссии вы можете исследовать только определенные технологии, заданные заранее. Но вот если вы не успели или поленились что-то открыть, то придется сделать это в следующей миссии. Естественно, что постройки и корабли, которые дает эта технология, будут недоступны, пока вы ее не откроете. Я бы посоветовал всегда доводить исследования до самого конца. Иногда бывает, что какая-то технология не очень-то нужна в данной миссии, но она может весьма пригодиться с самого начала следующей. Есть парочка миссий, в которых исследования можно отложить на следующую, о таких я буду говорить особо.



Морские Титаны

Обе человеческие расы могут исследовать не только свои, но и неприятельские технологии (кроме технологий силикоидов, конечно). После захвата неприятельского здания вы получаете на некоторое время доступ к вражеским технологиям, но только к тем, которые противник исследует в данной миссии. Правда, вы не получаете самих технологий, а только возможность их исследовать. Время доступа к неприятельским секретам невелико, поэтому начать и кончить какое-то исследование за это время невозможно. Но вот если у вас несколько научных центров, вы можете начать исследования сразу нескольких технологий. Они продолжаются и после истечения времени доступа к неприятельским базам данных.



Возможность исследовать неприятельские технологии и использовать типы кораблей противника создает множество интересных моментов. Но рассказ о них занял бы слишком много места, поэтому миссии я описывал так, как будто вы пользуетесь только "родной" техникой.

Отдельного описания заслуживает наука силикоидов. Помимо того, что у них значительно больше технологий, еще и ведутся исследования не в одном здании, а в специальных пристройках к Командному ядру. Каждая такая пристройка служит для исследований в определенной области. Но вам не нужно раздумывать, какие из них строить, а какие нет. Если пристройка в данной миссии доступна, значит в ней есть что исследовать (в какой-то одной миссии у меня был случай, когда одна пристройка оказалась лишней, но, возможно, это был просто глюк).

Все исследования в пристройках можно вести одновременно, но я бы не советовал этого делать. Каждое исследование требует много энергии; если запустить одновременно хотя бы три-четыре, энергии не хватит и все исследования крайне замедлятся.



Строительство

При всем обилии зданий в игре разобраться в них не так сложно. Главное – пользоваться простым правилом, – строить все, что доступно в данной миссии (или становится доступным после проведения исследования). Есть некоторый стандартный набор, который нужно иметь на каждой базе. Сюда входят судоверфь (поскольку у каждой стороны здания называются по-своему, я тут буду их обозначать отвлеченно обобщенно), научный центр, ремонтный модуль и арсенал. Судоверфи и лаборатории обычно хватает по одной штуке, а вот ремонтных модулей лучше иметь два-три. Арсенал тоже можно иметь один, но при интенсивном ведении боевых действий желательно иметь один арсенал на десять субмарин. Если у вас несколько арсеналов, лучше каждый из них отвести под изготовление определенного вида оружия.

С добывающими сооружениями все просто, их нужно строить на каждом доступном месторождении. Ну а склады лучше всего строить из расчета один склад на два месторождения. Добычу золота (для людей) и силикона (для силикоидов) нужно разворачивать в как можно большем масштабе. Дело в том, что добывать их можно без ограничений и есть возможность трансформировать одни типы ресурсов в другие.

С оборонительными сооружениями разобраться сложнее (особенно у силикоидов), я бы посоветовал при возведении оборонительных линий равномерно размещать в них все доступные сооружения. Некоторые сооружения, например, психотроны, имеют прерывистое действие (то есть им нужно время на подзарядку). Таких сооружений желательно иметь на базе два или три и использовать их на автомате.

Боевые действия

Не скажу, чтобы боевые действия в Морских Титанах особо отличались от других RTS, но кое-какие особенности все же есть. Прежде всего, нужно сказать, что тут нет "лишних" типов юнитов. Скажем, если вы изобрели технологию, позволяющую обнаруживать корабли-невидимки, значит, неприятель эти корабли будет использовать, и вам непременно нужно иметь в составе флота соответствующие субмарины.

Некоторые корабли хорошо действуют против кораблей противника, другие – против зданий; как вы понимаете, в составе флота нужно иметь и те и другие. Но можно и создавать специализированные эскадры, тем более что, кроме привычной системы "горячих клавиш", тут есть и система окошек, в которых вывешиваются все ваши корабли и соединения (до шести окошек при максимальном разрешении). Да, кстати, горячие клавиши можно назначать не только кораблям и группам, но и зданиям.

Во время масштабных сражений не стремитесь постоянно командовать соединением или отдельными кораблями. AI в игре вполне приличный, так что ваши подопечные сами выбирают цели с толком. Единственное исключение – разгром базы со множеством построек. Тут ваши корабли могут увлечься уничтожением ближайших безвредных построек, в то время как орудийные башни и корабли противника будут их безнаказанно уничтожать.

Создавая крупные соединения (от десяти кораблей и выше), кроме назначения горячей клавиши всему соединению, назначьте клавиши и нескольким подразделениям внутри него (лучше всего, если подразделения будут состоять из однотипных кораблей). Это облегчит управление во время общей свалки.



Кампании

Всего в игре три кампании, по числу участников конфликта. Все они абсолютно линейны, но построение миссий довольно любопытно. В большинстве случаев вам вначале не дают всех целей и заданий. Вместо этого ставят сперва какую-то локальную задачу, после ее выполнения – следующую и т.д. На мой взгляд, такой подход делает игру интереснее, но для тех, кто хочет знать все с самого начала и планировать миссию на основе имеющейся информации, я буду приводить все цели каждой миссии. Для того, чтобы вы не запутались, я буду делить их на первичные (те, что известны сразу) и вторичные (те, что возникают по ходу миссии). На самом деле все они равноправны, то есть для успеха миссии нужно выполнить их все.

Кампании между собой не взаимосвязанны, так что проходить их можно в любом порядке. Как всегда, первые миссии описываются подробно, потом, по мере накопления вами опыта, описания становятся более схематичными.

Белые Акулы

Миссия первая.

Первичные цели:

1. Защитить союзный Стройцентр и Склад от атак неприятеля.
2. Разработать технологию "Транспортный ремонтник" и построить три Ремонтника.

Вторичные цели:

3. Построить три контейнера по 1500 единиц кориума каждый и погрузить их на Ремонтников.
4. Доставить Ремонтников с грузом в южный угол карты.
5. Уничтожить все силы неприятеля в секторе.

Исследовать тут можно четыре технологии; кроме указанной в цели миссии, еще "Гидропушку", "Расширение обзора локатора" и "Увеличение скорости, уровень 2". После исследования "Гидропушки" станет доступно строительство первого оборонительного сооружения (этой самой пушки), так что лучше всего именно с нее и начинать научный прогресс. Потом стоит увеличить скорость субмарин, сделать доступным строительство радаров и только потом заняться "Транспортным ремонтником".

В начале миссии у вас есть основные сооружения базы, расположенные почти точно в центре карты. От центра к северу расположены здания союзников, которые вам нужно защищать, ну а в южном углу находится неприятельская база. Там постоянно торчит довольно мощная эскадра, а еще две послабее патрулируют по кольцевым маршрутам вдоль правой и левой нижних кромок карты.

Первым делом дайте команду произвести Строителя и три Транспорта. Как только Строитель будет готов, возведите Техцентр, Склад, Добытчик металла и два Добытчика кориума (один из них – слева от базы, а второй – в правом углу карты). Еще вам понадобятся не менее трех Золотодобытчиков, Локатор (его можно будет возводить после изобретения соответствующей технологии), Военный центр, Ремонтный центр и Пункт распределения (последний можно построить попозже, когда будет выполнена вторая задача). Все здания лучше строить к северу от Стройцентра, а к югу от него разместить штуки четыре или пять Гидропушек.

В начале миссии у вас есть пять Хищников, для ее успешного завершения достаточно построить еще десяток. Но если вы особо не торопитесь, можно построить и больше, до двадцати штук.

Неприятель ведет себя довольно пассивно, по крайней мере, на первых порах. Восточная патрульная эскадра будет постоянно уничтожать союзный Добытчик металла в правом углу карты и громить приплывающие туда субмарины. Ну а западная эскадра будет заниматься тем же самым в левом углу. На эти вражеские происки можно не обращать внимания, вам ведь не ставится задача защищать все союзные сооружения и корабли. Но через некоторое время последует мощная атака на центр союзной базы, и при этом неприятельские силы пройдут над вашими сооружениями, не трогая их. Разместите свою эскадру на пути неприятельской (то есть, перегородите ей центральный проход) – и вы сможете отразить нападение.

Когда у вас будет десять-двенадцать кораблей, можно начинать разгром вражеской базы. Лучше всего двигаться с северо-востока, на первый неприятельский Легкий лазер. Что интересно, эта ваша атака спровоцирует нападение врага на вашу базу, так что будьте готовы его отразить (постройте заслон из Гидропушек и оставьте на базе пяток Хищников)

Миссия вторая.

Первичные цели:

1. Найти аванпост.
2. Исследовать технологию "Ключ к шифру систем противника" и построить Инфоцентр.
3. Защитить аванпост от атак неприятеля в течение 15 минут (до прибытия подкреплений).

В виде исключения в этой миссии все цели обозначены сразу, так что можно действовать с полным пониманием дела.



Periculum in mora

Стартуете вы в западном углу карты, а аванпост, до которого нужно добраться, находится в восточном. Середина карты свободна от неприятельских сооружений, но туда регулярно заглядывают вражеские патрули. Поэтому действовать лучше всего так: формируете ударную эскадру из Хищников и вспомогательную из Транспортов. Ударную направляете в центр карты (там она вскоре вступит в бой), а вспомогательную немного позже прямо в восточный угол.

Как только вспомогательная эскадра достигнет первых сооружений базы, они все станут доступными, и можно будет приступить к нормальному развитию.

Первым делом отремонтируйте все сооружения базы, потом произведите Строителя, возведите Техцентр и начинайте планомерно улучшать оборону базы. Защитные сооружения нужно ставить не только по периметру, но и на территории базы. Все дело в том, что неприятель будет прорываться к вашему Техцентру и стремиться его уничтожить, не обращая внимания на оборонительные сооружения.

Технологий можно исследовать целых шесть (три сразу, а три – после их завершения). Наилучший путь развития тут такой: "Средние торпеды" (после завершения этого исследования становится доступно строительство Стационарных торпедных платформ), "Тяжелые торпеды" (чтобы начать производство Крейсеров), "Усиление торпед, уровень 2", "Плавучие платформы", "Ключ к шифру систем противника", "Оборудование для Мародера".

Сразу же после строительства Инофоцентра последуют мощные атаки неприятеля на вашу базу. Нужно к этому как следует подготовиться, построить максимум оборонительных сооружений и кораблей. Как только станет доступно







строительство Стационарных торпедных платформ, нужно приступить к их возведению. Платформ лучше иметь примерно столько же, сколько и Гидропушек. Эти два сооружения хорошо работают в комплексе.

Неприятель здесь имеет две базы, в северном и южном углах карты. Кроме того, враг попытается занять месторождения металла и кориума в центре карты и в западном углу. Желательно в этом ему помешать. Как только у вас выдастся свободная минутка, постройте по три-четыре Гидропушки возле этих двух месторождений. Это отвлечет неприятельские корабли, и атаки на вашу базу будут не столь агрессивными.

Миссия третья.

Первичная цель:

1. Провести четыре Ремонтника с грузом до Пункта распределения S27.

Вторичная цель:

2. В течение 20 минут погрузить неприятельский рейдер на Ремонтник и доставить его к месту старта.

В этой миссии можно исследовать шесть технологий: "Усиление брони, уровень 2", "Глубинные мины", "Мобильные сонары", "Усиление гидроснарядов", "Улучшенная методика взлома систем противника" и "Ультразвуковой генератор". Но вот заниматься ли их разработкой сейчас или перенести в следующую миссию – решать вам. Примечательно то, что здесь можно выполнить оба задания методом кавалерийского наскока.

Вы стартуете примерно посредине левой нижней кромки карты, а Пункт распределения, на который нужно доставить груз и возле которого появится неприятельский рейдер, лежит посредине противоположной кромки. От одной точки к другой через всю карту проходит широкое ущелье, но оно очень сильно укреплено. А вот от южного угла карты на север ведет другое ущелье, в котором нет оборонительных сооружений врага, и в начале миссии присутствуют совсем незначительные его силы.

"Кавалерийский" метод заключается в следующем: сразу же после старта отправляете Ремонтников в южный угол карты, а оттуда без промедления – к Пункту распределения. Пока они не торопясь двигаются к цели, возводите Стройцентр и начинаете производство крейсеров. В то же время строите шахты и несколько оборонительных сооружений к востоку от базы (четыре-пять Гидропушек и Торпедных платформ).

Примерно к тому времени, когда ваши ремонтники разгрузятся, у неприятеля появится несколько военных субмарин, и он предпримет атаку на вашу базу с востока. К это-



му времени у вас уже должны быть построены все оборонительные сооружения и должен иметься хотя бы один крейсер, так что отразить нападение будет несложно. После того, как появится вражеский рейдер, грузите его на одного из Ремонтников и ведите в южный угол карты. Только старайтесь не отклоняться к западу, там, на входе в центральное ущелье, стоит парочка неприятельских пушек. Как только Ремонтник с рейдером дойдет до угла карты, миссия закончится.

Если же вы предпочтете путь медленного развития, повоевать придется немало; дело в том, что неприятель будет наращивать свои силы одновременно с вами. Даю примерное расположение неприятельских баз.

Одна из них лежит в восточной части карты, от угла к центру. Оттуда постоянно будут появляться неприятельские корабли, они будут стремиться отвоевать южный угол. Вторая база находится у северо-западной кромки, от северного угла до центра. С этой базы неприятель будет высылать своих Строителей для установки орудийных башен в непосредственной близости от вашей базы.

Миссия четвертая.

Первичные цели:

1. Захватить неприятельский Разведцентр, расположенный в центре карты.
2. Удерживать его в течение 15 минут, пока не прибудут два Ремонтника.
3. Найти две неприятельские экспериментальные субмарины в северной части сектора, захватить их и доставить к точке старта.

Здесь нужно будет исследовать семь технологий (ну и те, которые вы не успели исследовать в прошлой миссии): "Увеличение скорости, уровень 3", "Усиление торпед, уровень 3", "Глубинные бомбы", "Повышение информационной безопасности", "Обнаружение телепортации", "Спецоборудование для Мародера" и "Рассеивающий экран". Наиболее ценные тут – две первые технологии, поскольку сражаться придется много.

Кавалерийской атаки не получится, враги с самого начала имеют очень много сил и прекрасные возможности их наращивать, поэтому начните с укрепления своей базы. На горе к востоку от точки старта уже имеется несколько оборонительных сооружений, постройте еще как минимум столько же. Ну а лучше всего – вообще разместить установки на каждой пригодной для этого площадке. К юго-востоку от базы можно тоже поставить парочку установок, но оттуда враг будет приходить редко, так что можно просто перекрыть лощину минным полем.

В южном углу карты находятся два месторождения металла и два кориума, причем неприятель не пытается занять их. Постройте там свои шахты и, на всякий случай, несколько оборонительных сооружений. Если вы еще и прикроете все это минными полями, отвлекаться на оборону своих добывающих сооружений не придется.

Неприятель имеет три базы; кроме центральной (где находится объект, который вам нужно захватить в первую очередь), есть еще базы в северном и восточном углах карты. Восточную можно не трогать, а вот на северной стоят две экспериментальные субмарины, которые нужно будет захватить.









Для захвата центрального объекта постройте не менее восьми-десяти крейсеров. Они должны проложить дорогу Мародеру и уничтожить все оборонительные сооружения вокруг неприятельского Разведцентра. Затем подведите туда своего Строителя и возведите мощную оборону. Только после этого можно захватывать Разведцентр.

Если вы построили оборону правильно, продержаться пятнадцать минут нетрудно, только постройте ремонтный центр в середине карты, чтобы вашим кораблям не пришлось слишком далеко плавать.

Теперь нужно разгромить оборону северной базы: действуйте методично, уничтожайте сперва оборонительные сооружения, потом неприятельских Строителей. При первой же возможности уничтожьте вражеский док.

После того, как вы захватите вражеские субмарины и потащите их к себе, появится мощная эскадра с восточной базы, так что вы должны иметь около десяти кораблей для обороны Ремонтников. Впрочем, можно просто засыпать весь путь их следования минами.

Миссия пятая.

Первичная цель:

1. За 25 минут найти конвой с Ремонтниками, несущими образцы новой технологии.

Вторичные цели:

2. Доставить артефакты к месту старта.
3. Разработать технологию "Телещит".
4. Уничтожить все силы неприятеля в секторе.

Кроме "Телещита", тут можно исследовать еще пять технологий: "Увеличение брони, уровень 3", "Усиление ультразвукового генератора", "Увеличение дистанции обзора", "Ускорение ремонта" и "Увеличение скорости торпед". Я бы посоветовал начать со второй технологии, потом исследовать последнюю и третью, остальные – по вашему усмотрению.

Первую, вторую и третью задачи выполнить несложно. Искомый конвой стоит неподалеку от южного угла карты и никаких препятствий на пути к нему нет. Если вы просто направите все свои боевые субмарины в нижний угол, а потом проведете конвой под их эскортом к точке старта, две первые задачи будут выполнены. Как только конвой достигнет вашего Техцентра, станет доступно исследование "Телещита".

Неприятель будет атаковать вас почти непрерывно, поэтому с самого начала позаботьтесь об обороне. По счастью, ваша база расположена довольно удачно, в небольшой лощине, с трех сторон окруженной горами. На этих горах и постройте максимальное количество оборонительных сооружений. Сразу же начинайте и производство субмарин, их тут понадобится много.

Поскольку ресурсов тут нужно будет немало, кроме двух месторождений непосредственно на базе, нужно освоить еще два, одно к юго-востоку, а другое к северо-западу.

Основные неприятельские объекты располагаются на западе карты, подходы к ним блокированы орудийными установками всех типов, кроме того, к северу и к югу от прикрывающей базу скальной гряды находятся минные поля.

Как громить врага, я вам рассказывать не буду, но есть тут одна тонкость. Когда у неприятеля останется пять лю-







бых зданий, начнется вторжение силикоидов, причем чрезвычайно мощное. Отразить его невозможно, да и не нужно, миссия и так закончится вашей победой (то есть, вам засчитают победу) через сорок секунд.

Миссия шестая.

Первичная цель:

1. Найти флот 2-го Департамента и присоединиться к нему за 10 минут.

Вторичные цели:

2. Возвести Стройцентр в северо-восточной части карты возле базы 2-го Департамента.
3. Защищать три Техцентра и Пункт распределения от атак неприятеля до получения следующего задания.
4. Передать шесть контейнеров с кориумом в союзный Пункт распределения.
5. Захватить неприятельские Ворота, дождаться прибытия двух артифактов, захватить их и доставить к Техцентру.
6. Разработать технологию "Пси-генератор".
7. Уничтожить основные силы неприятеля в западной части сектора.

Для выполнения первой задачи хватит и одной минуты. Просто объедините все свои корабли в группу и пошлите чуть выше центра северо-восточной кромки карты. По пути вам встретятся несколько оборонительных сооружений силиконов, можете не обращать на них внимания, ущерба они не нанесут.

Стройцентр лучше возводить немножко севернее союзной базы, возле обрыва. Там он будет хорошо защищен союзными кораблями и орудиями. А вот остальные сооружения базы начинайте возводить в северном углу карты. Там находится мощная союзная эскадра, которая на первых порах будет защищать ваши здания. Союзники ведут себя пассивно, то есть не атакуют неприятеля, а только отражают нападения. Но вот если возле них будет несколько ваших субмарин, союзные корабли поддерживают их атаки. Поэтому отведите все свои боевые субмарины в северный угол и, как только будут появляться неприятельские корабли, атакуйте их.

Вам нужно построить шахту металла и две – кориума (одну в северном углу, а другую в небольшой ложбинке между вашей базой и союзной). Строить остальные сооружения (кроме Склада) не торопитесь, сперва создайте мощную оборону.

Третья задача выполняется на автомате, а для выполнения четвертой вам нужно всего пять контейнеров (один у вас есть с самого начала, он погружен на Ремонтника). Эта задача самая нудная и долгая; чтобы несколько ускорить процесс добычи кориума, можно построить шесть шахт в нижней части карты (одну возле места старта и пять у юго-восточной кромки). Противник туда заглядывает редко, так что об обороне заботиться особо нечего. А вот складов постройте там побольше, штуки три, как минимум.

Пока идет выполнение четвертой задачи, можно начать подготовку к выполнению пятой и седьмой. Собрав эскадру из шести крейсеров и соответствующего количества легких субмарин, начинайте двигаться вдоль северо-западной кромки карты, уничтожая по пути вражеские объекты. Только внимательно следите за действиями своих кораблей, а то они могут невзначай вынести все Ворота и захватывать будет нечего.

Проще всего захватить Ворота, стоящие на пересечении двух ложбин в северной части карты, но можно захватывать и любые другие. Артефакты прибудут довольно быстро, так что заранее подгоните два Ремонтника к Воротам. Доставить трофеи нужно не к союзному Техцентру, а к вашему (который можно строить в последний момент, поскольку исследовать тут можно только одну технологию и только после доставки артефактов).



Когда вы выполните шестую миссию и приступите к выполнению седьмой, ваши союзники вдруг начнут с вами войну. Не обращайте внимания, миссию вы уже завершили.

Миссия седьмая.

Первичная цель:

1. Построить Локатор и Инфоцентр в точке старта в течение 10 минут.





Periculum in mora

Вторичные цели:
2. Найти в центре карты полуразрушенный неприятельский Локатор и захватить его.
3. Дождаться появления двух артефактов, погрузить их на ремонтники и оттащить в южный угол сектора.
4. Построить Телепорт и защищать его до прибытия подкреплений.
5. Защищать Строитель "Геркулес", пока он возводит Телепорт.

В зтой миссии большое значение имеет география, поэтому с ее описания и начнем. Вы стартуете на довольно большом плато. На зто плато ведут три прохода, один к северу, два других к востоку и северо-западу. Все зти три прохода нужно в кратчайшее время перекрыть мощными оборонительными линиями, особенно сильную линию нужно построить напротив северного прохода. Не пытайтесь сразу же заткнуть горло прохода; проблема в том, что противник внимательно следит за ним и быстро уничтожает все ваши сооружения. Постройте оборонительную линию на некотором удалении, а сразу же за ней – вторую. Вообще следите за тем, чтобы ваши субмарины не появлялись в проходе и рядом с ним, иначе тут же последует атака неприятеля.

Ресурсов тут понадобится немало, но вот добывать их трудно, две шахты можно возвести в месте старта (причем побыстрей, иначе зто попробует сделать неприятель), а еще одну (по добыче металла) – в южном углу. Заманчиво также поставить шахту в западном углу и вторую в южном, но обычно неприятель успевает зто сделать раньше вас.







Технологий тут можно исследовать шесть: "Усиление торпед, уровень 4", "Обнаружение невидимок", "Ускорение производства вооружения", "Плазменный генератор", "Модернизация Пси-центра" и "Ускорение погрузки". Наиболее важные первая и четвертая (после ее исследования становится доступным строительство нового очень мощного типа кораблей).

Отразив первые атаки неприятеля и создав непрошибаемую оборону, можно приступать к выполнению второй задачи. Действовать тут придется методично и очень осторожно. Сформируйте зскадру из десяти Крейсеров и Терминаторов и начинайте пробиваться через северный проход. Причем ваши защитные сооружения должны следовать вплотную за зскадрой, закрепляясь на каждом отвоеванном клочке земли. Первым делом уничтожьте вражеские установки на возвышенностях по бокам прохода и возведите там свои (только не пытайтесь сразу же поставить их у северного выхода). Потом очистите сам проход и заткните его четырьмя орудийными башнями.

Выйдя из прохода, начинайте планомерно уничтожать неприятельскую базу, продвигаясь к Локатору (он находится почти точно в центре карты). Прежде чем его захватить, окружите Локатор мощным кольцом обороны (можно перетащить сюда старые установки, а можно и построить новые).

Сразу же после захвата Локатора переместите все уцелевшие возле базы защитные сооружения в южный угол карты (желательно для ускорения процесса воспользоваться Телепортом). Туда же направьте Строителя, который должен начать строить оборону. А вот строить Телепорт не торопитесь. Дело в том, что после завершения его



строительства начнутся всякие неприятности, так что нужно как следует к ним подготовиться.

Очистите все прилегающее к южному углу карты плато от неприятеля и наглухо закройте все входы на него (кроме ведущего на запад ущелья, есть еще туннель, ведущий на север). Пригоните сюда побольше своих субмарин и только после этого начинайте строительство Телепорта.

После завершения его возведения прибудет союзный Строитель и приступит к возведению базы. Внимательно следите за ним и ни в коем случае не допустите его уничтожения. Беда в том, что, если враг уничтожит начатые постройки, строитель возведет их опять, а вот если будет уничтожен сам Строитель, миссия закончится провалом (правда, вам об этом не скажут и вы сможете играть хоть до скончания века).

В конце миссии опять будет мощная атака силикоидов, отражать которую необязательно.

Миссия восьмая.

Первичные цели:

1. Построить Телещит возле Телепорта в юго-западной части карты.

2. Произвести 7 контейнеров с 1000 кориума каждый и погрузить их на Ремонтников, которые будут прибывать к юго-западному Телепорту.

Вторичные цели:

3. Уничтожить Телепорт в юго-западной части карты.

4. Произвести контейнеры с 10000 металла и 5000 кориума и доставить их в северо-восточную часть карты.

5. Дождаться прибытия Строителя и охранять его во время возведения Телепорта.

6. Охранять флагманский корабль во время строительства Психотрона.

7. Построить Психотрон неподалеку от места стоянки флагмана за 15 минут и дать силикоидам захватить его.

8. Захватить все Генераторы протоплазмы в секторе.

Такая вот многоступенчатая миссия, очень длинная, но довольно интересная. В этой миссии придется вести напряженную борьбу за ресурсы, если, конечно, вы не хотите затратить на ее прохождение целый день.

Технологии можно исследовать следующие: "Усиление торпед, уровень 5", "Противолазерный экран", "Плазменный генератор" и "Увеличение добычи шахт". Наиболее важной является последняя, после нее нужно исследовать третью, ну а потом две остальные.

Базы придется строить две, основную возле юго-западного Телепорта, а вспомогательную – в точке старта. На основной базе лучше всего сосредоточить науку и торговлю (то есть, построить Техцентр и Пункт распределения), ну а вспомогательная поможет в добыче ресурсов. На обеих базах нужно иметь Стройцентры и Ремонтные центры.

Начинать лучше всего со строительства основной базы; используя Телепорт, перебросьте туда Строитель и начинайте развитие. Оборону этой базы стоит делать весьма мощной, впрочем, поскольку там есть всего два узких прохода, сделать это нетрудно. Перегородите северный проход, а в юго-восточном (он идет вдоль самой кромки карты) поставьте парочку башен.

Два источника сырья имеются в районе основной базы, еще два – возле вспомогательной. Если же вы захотите разрабатывать более отдаленные источники у юго-восточной кромки карты, придется заботиться об их обороне.

Ремонтники начнут прибывать за производимыми вами ресурсами после возведения Телещита, интервал между их появлением – примерно три минуты. Вам нужно скомандовать ремонтнику погрузить контейнер, после чего можете о нем забыть (через некоторое время Ремонтник сам телепортируется).

После погрузки последнего контейнера неприятель попробует захватить Телепорт; чтобы этого избежать, последует команда уничтожить его. Вообще-то атаку врага вы должны отразить и так, но уничтожить "Магические ворота" все равно придется. Причем потом на его месте желательно возвести другой Телепорт, с помощью которого легче выполнить четвертую задачу.

Прежде чем отправлять контейнеры с ресурсами в указанную точку, нужно уничтожить там все силы неприятеля. Лучше всего для этого послать эскадру со вспомогательной базы.











Пятая задача выполняется на автомате, но лучше все же перебросить к Ремонтнику все уцелевшие корабли с главной базы. Шестая задача тоже не представляет трудностей; просто посмотрите, где остановился флагман и пошлите туда Строителя. А вот над последней задачей придется попотеть.

Можно выполнить ее кавалерийским наскоком (то есть перебрасывать к Генераторам протоплазмы Мародера и захватывать их ценой его гибели), а можно планомерно уничтожить все оборонительные сооружения врага и его корабли. Имейте в виду, после захвата вами генератора неприятель стремится уничтожить его. Это не страшно, но иногда враги строят на том же месте другой генератор и приходится его опять захватывать.

Миссия девятая.

Первичная цель:

1. В течение 10 минут охранять Телепорт, Разведцентр, Обменный комплекс, 2 Ремонтника с артефактами и Ремонтник с рейдером.

Вторичные цели:

2. Охранять то же самое в течение 15 минут, пока не прибудет Строитель.

3. Охранять то же самое, пока Строитель не закончит возведение Техцентра.

4. Доставить 2 Ремонтника с артефактами к Техцентру.

5. Захватить Телепорт в юго-восточной части сектора и доставить к нему трофейный Рейдер.

6. Дождаться прибытия Мародера с учеными и приступить к исследованию технологий "Кориум 296" и "Термоядерные боеголовки".

7. Построить Плазмотрон и пусковую установку. За 20 минут уничтожить Разведцентры в северо-восточной и юго-западной частях сектора.

8. Уничтожить все силы силикоидов в секторе.

В этой миссии мне встретились две странности: никаких Ремонтников с артефактами я не обнаружил, а Разведцентр уничтожил всего один, в юго-восточной части карты. Впрочем, эти несообразности не помешали закончить миссию успешно.

Собирайте все свои силы и отправляйте их к объектам, которые нужно охранять. Боевые корабли распределите равномерно возле объектов, а Строитель пусть сразу же начинает создавать оборону (естественно, предварительно построив Склад, Стройцентр и добывающие предприятия). Вам нужно будет перегородить железной стеной оба выхода из долины, кроме того, заткнуть туннель в северо-западной скальной гряде. Поскольку у юго-восточного выхода из долины уже есть несколько оборонительных сооружений, начните с противоположной стороны.

Пока вы будете заниматься строительством оборонительных сооружений, первые четыре задачи выполнятся сами собой. Прежде чем приступить к выполнению пятой, постройте Техцентр и исследуйте две доступные изначально технологии ("Усиление брони, уровень 4" и "Система защиты от СМП"). Вообще-то Техцентров лучше иметь два, чтобы после прибытия ученых побыстрей завершить еще два исследования. Ну а если вы хотите заняться и вражескими изобретениями, постройте еще несколько.

Телепорт можно захватывать кавалерийским наскоком, но для этого его нужно отыскать. Мысленно проведите прямую от центра карты к середине правой нижней кромки. Несколько ниже середины этой линии и находится искомый объект. Телепортируйте в эту точку своего Мародера, а после того, как он захватит телепорт, – ремонтника с Рейдером. Охранять захваченный Телепорт необязательно; если даже неприятель уничтожит его до прибытия ученых, ничего страшного. Хуже будет, если неприятель уничтожит Мародера с учеными, но это случается редко.

Сразу же после выполнения шестой задачи включится счетчик, так что имейте некоторый запас ресурсов для строительства нужных сооружений и производства термоядерной ракеты. Единственный уничтоженный мной Разведцентр находился точно посредине левой нижней кромки карты; на всякий случай скажу, что второй находится на половине расстояния от северного угла карты до середины верхней правой кромки. Телепортируйте в эти точки по одному наименее ценному своему кораблю, а когда они откроют карту, нанесите термоядерный удар.



База силикоидов находится у верхней левой кромки карты. С юго-запада на нее можно проникнуть через туннель, но я бы посоветовал начать ее разгром от северного угла, там защита послабее. Естественно, никто не запрещает вам использовать для разгрома базы термоядерное оружие.

Миссия десятая.

Первичная цель:

1.Захватить Плазмотрон, две Пусковые шахты, Пункт распределения, Воздуходобытчик и Стройцентр.

Вторичные цели:

2. Доставить два артефакта к Плазмотрону.
3. Уничтожить Разведцентр в центральной части карты.
4. Построить в центре карты Телепорт и охранять его до прибытия флагманского корабля.
5. Захватить Центральный комплекс силикоидов в юго-западной части карты.
6. Уничтожить все силы силикоидов в секторе.

В начале миссии вам открыт небольшой участок карты возле ее северного угла, вот туда-то и нужно добраться. На первых порах вы не можете ничего строить и производить, поскольку у вас нет Строителя, а из зданий имеется только Воздуходобытчик и Военный центр. Зато у вас есть довольно много кораблей, вот только каждый из них нужно беречь как зеницу ока. По счастью, вам даны два Ремонтника, так что есть возможность ремонтировать поврежденные субмарины.

Ущелье, в котором вы стартуете, в северной части разделяется на два рукава. Если повернуть налево, то вскоре встретится туннель, у выхода из которого имеются мощные оборонительные сооружения силикоидов. Правое ущелье тоже сильно защищено, но пробиться через него несколько легче, поэтому опишу путь через него.

Действовать тут нужно методично и по строгому плану. На входе в ущелье вам нужно уничтожить тяжелый лазер и легкий. Дальше будет еще один тяжелый на левой стене ущелья и два легких на его дне. Если вы начнете громить стоящий за ними на дне тяжелый лазер, вас атакует находящаяся неподалеку неприятельская эскадра, поэтому сначала нужно провести подготовку. Заминируйте все ущелье от разветвления до того места, где стояли неприятельские легкие лазеры. Не жалейте мин; те, которые не сработают сейчас, пригодятся вам в дальнейшем. Все свои боевые корабли расположите у входа в ущелье, а один пошлите атаковать лазер. Нанеся по нему несколько ударов, отведите корабль за минные поля, неприятельская эскадра бросится за ним и почти вся погибнет.



Подновите минное поле, уничтожьте тяжелый лазер, а после него – три легких. Прежде чем двигаться дальше, доведите минное поле до нового рубежа. Несколько дальше вам повстречаются еще два оборонительных сооружения (атака на них спровоцирует новое нападение неприятеля). А чуть дальше в северной стене ущелья будет проход, за которым скрывается первая неприятельская база.

Атаковав находящиеся на выходе из туннеля сооружения, вы привлечете к себе еще одну вражескую эскадру, которую опять-таки нужно заманить на минные поля. Ну а дальше все будет значительно проще, – уничтожаете оборонительные сооружения противника и захватываете все остальные. После захвата Стройцентра можно будет наконец-то и кое-что построить.

У вас есть два контейнера с ресурсами (10000 кориума и 20000 металла), так что первым делом возведите Пункт распределения и сбросьте их туда.

В принципе, можно и дальше методично пробиваться на запад до конца ущелья, потом повернуть на северо-восток и добраться до цели. Но есть и более простой путь – построить Телепорт и перебросить все свои силы в нужную точку (только сперва перебрасывайте Мародера и захватывайте сооружения).

Как следует закрепившись в северном углу карты (там есть несколько очень богатых месторождений, которые нужно сразу же начать разрабатывать), можно приступить к выполнению третьей задачи.

В самом центре карты стоит неприятельский Силовой щит; пока вы его не уничтожите, воевать в центральной части будет невозможно. Проще всего уничтожить щит тер-





моядерной ракетой, только предварительно придется пожертвовать одним кораблем для разведки карты.

Разведцентр, который вам нужно уничтожить, находится немножко выше щита (точнее, того места, где он стоял), уничтожить его можно все той же термоядерной ракетой.

Прежде чем приступить к выполнению четвертой задачи, очистите от неприятеля всю центральную часть карты. Над выполнением пятой задачи опять придется попотеть. Дело в том, что комплекс, который вам нужно захватить, состоит из центрального модуля и расположенных вокруг него шестнадцати блоков. Вам нужно захватить все это и не допустить уничтожения неприятелем ни одного блока. Поэтому предварительно придется зачистить всю юго-западную часть карты.

Ну а последняя задача не представляет особых трудностей. Правда, кроме уже известных вам баз, силикоиды имеют еще одну в юго-восточной части карты, но и с ней вы можете справиться без труда.





Черные Осьминоги

Миссия первая.

Первичные цели:

1. Построить аванпост, включающий Генератор кислорода, четыре Хранилища и локатор.
2. Уничтожить все силы неприятеля в секторе.

Миссия идет на время, на все про все вам отводится сорок минут, так что раскачиваться некогда. Прямо в точке старта стройте Научный центр и приступайте к исследованию "Увеличение дистанции обзора" (без этого нельзя строить Локатор). Потом нужно исследовать "Осколочную торпеду", чтобы можно было начинать производство Эсминцев. Третьим нужно исследовать, "Легкий лазер", чтобы начать строить оборону базы. Ну а "Ключ к шифру систем противника" можно исследовать и попозже, в этой миссии он вам не понадобится. Исследовать карту не спешите; прежде чем искать противника, нужно построить хотя бы пяток Эсминцев.

Несколько неприятельских кораблей патрулируют неподалеку от северного угла карты, но их уничтожение можно оставить напоследок. База неприятеля находится возле западного угла карты. Направившись к ней, вы обнаружите по пути два сооружения, но не отвлекайтесь на них, вам нужно проникнуть на саму базу и уничтожить Генератор протоплазмы, чтобы силикоиды не могли строить новые корабли. После этого можно не торопясь разгромить и все остальное.

Миссия вторая.

Первичная цель:

1. Сопроводить шесть Доставщиков к Хранилищам и выгрузить находящиеся на них ресурсы.

Вторичные цели:

2. Произвести 3 контейнера по 1000 кориума каждый и отвести их к спасательному туннелю в северной части карты.

Хранилища, до которых вам нужно добраться, находятся возле северного угла карты, а основные сооружения базы – примерно посредине правой нижней кромки. Первым делом сформируйте две эскадры: одну – из боевых кораблей, другую – из Доставщиков. Обе направьте в центр карты, а оттуда первая пойдет к основной базе, а вторая – к Хранилищам. Неприятель не будет вам в этом мешать, а нападет на базу. Можете не волноваться, там достаточно сил и средств, чтобы отразить нападение без вашего вмешательства. Но если ваша боевая эскадра успеет принять участие в битве, тем лучше.

Как только сооружения базы перейдут под ваше командование, произведите Монтировщика и начинайте строительство добывающих и оборонительных сооружений. Две шахты у вас уже есть, постройте еще две несколько севернее базы. Как только вы начнете строительство самой северной шахты, неприятель совершит на вас нападение с востока, так что предварительно подведите туда свою эскадру.

Технологии нужно изучать в таком порядке: "Повышение дальности легкого лазера", "Тяжелый лазер" (после этого можно будет строить Тяжелые крейсера), "Усиление торпед, уровень 2", "Увеличение скорости, уровень 2",



“Мобильная ремонтная платформа” и “Оборудование для Захватчика”.

В принципе воевать с неприятелем тут необязательно, Ремонтные платформы с грузом можно провести в нужную точку вдоль правой верхней кромки карты. Но если вам все



же захочется погеройствовать, сообщу, что база противника находится левее и выше центра карты.

Миссия третья.

Первичная цель:

1. Сопроводить четыре Ремонтные платформы с контейнерами на восточную базу.

Вторичная цель:

2. Сопроводить пять ремонтных платформ с контейнерами и артефактом в северный угол карты.

В этой миссии можно предварительно подготовить все для выполнения второй задачи, а потом выполнить первую и сразу же за ней вторую. Для этого нужно построить базу прямо в месте старта, произвести десяток-другой Тяжелых крейсеров, потом разгромить центральную базу противника и вообще уничтожить все его силы. Но можно действовать и более тонко.

В точке старта постройте Хранилище и две шахты, ваши доставщики тут же могут приступать к добыче ресурсов. Для обороны этого аванпоста прогресса нужно построить штук пять лазеров и постоянно следить за их исправностью.









Теперь сформируйте эскадру боевых кораблей и эскадру из четырех Ремонтных платформ и Монтировщика. Боевую эскадру отправьте в центр карты (она будет отвлекать неприятеля и, скорее всего, погибнет). Ну а вспомогательную эскадру направьте на восточную базу. Как только она туда прибудет, вам подчинятся все сооружения базы и находящиеся там корабли.

Теперь вам нужно построить штук пять-шесть Тяжелых крейсеров и с их помощью расчистить путь к цели. Строительство крейсеров ведите параллельно с исследованиями новых технологий. Их тут можно исследовать в любом порядке, но лучше все же так: “Газовый лазер”, “Лазерная ло-



вушка", "Плавучие платформы", "Рассеивающий экран", "Усиление брони, уровень 2" и "Улучшенная методика взлома систем противника".

Когда будут готовы крейсера, направьте их в центр правой верхней кромки карты, а оттуда – в северный угол. Там стоит мощная неприятельская эскадра, которую вам нужно уничтожить.

Теперь можно погрузить артефакт на Ремонтную платформу и отправить ее по тому же маршруту, по которому шла ваша ударная эскадра. Ну а боевые корабли должны предпринять отвлекающий маневр, напав на здания неприятеля в центре карты.

Миссия четвертая.

Первичные цели:

1. Охранять наблюдателей силикоидов.

2. Найти три образца новых технологий Белых Акул, захватить их и доставить на базу.

Вторичные цели:

3. Уничтожить все силы неприятеля в секторе.

Для выполнения первой задачи лучше всего погрузить четыре корабля силикоидов на ремонтные платформы и оттащить их в безопасное место. Образцы неприятельской техники находятся на трех вражеских базах, расположенных вдоль левой нижней кромки карты и несколько выше ее южного угла. Чтобы достать эти образцы, придется практически полностью уничтожить сами базы.

Технологий можно исследовать целых семь, причем желательно в таком порядке: "Повышение дальности тяжелого лазера", "Кассетные снаряды", "Скаут-невидимка", "Дистанционная подзарядка", "Усиление торпед, уровень 3", "Телепортация" и "Генератор радиопомех". Как видите, сначала нужно исследовать оборонительные технологии, а потом наступательные.

Действовать тут нужно очень методично и аккуратно. Первым делом постройте несколько тяжелых лазеров в непосредственной близости базы (иначе неприятель постоянно будет пытаться поставить свою торпедную платформу прямо впритык к вашим сооружениям). Потом наладьте добычу ресурсов (две шахты можно построить прямо на базе, а еще две – в северном углу).

Построив Верфь, тут же начинайте производить крейсера, их вам понадобится не менее десятка. После этого начинайте расширять свой оборонительный периметр в юго-западном направлении. Неприятель к этому времени уже успеет понастроить там орудийные башни, так что придется уничтожать их и тут же возводить свои.

Примерно в центре левой верхней кромки карты находится неприятельская база, ее вам нужно разгромить в первую очередь. От этой базы вдоль кромки карты можно проникнуть на следующую, там вас поджидает первый артефакт. Можно проникнуть на эту базу и через туннель, расположенный несколько ниже и левее кромки карты. Лучше всего вести атаку двумя соединениями через оба прохода.

Дальше двигайтесь вдоль левой нижней кромки карты, уничтожая по пути все оборонительные сооружения. Вскоре вы проникните на следующую базу и отыщите второй артефакт. К этому времени большая часть неприятельских сил будет уничтожена, так что дальше дело пойдет легче.

Найдя третий артефакт и разгромив очередную базу, займитесь последней неприятельской базой в восточном углу карты.







Миссия пятая.

Первичные цели:
1. Построить Телепорт в южной части карты.
2. Освободить 6 субмарин силикоидов с западной базы Белых Акул. Погрузить их на Ремонтные платформы, доставить к Телепорту и там выгрузить.
3. Дождаться прибытия основных сил силикоидов.

Вторичная цель:
4. Очистить сектор от Белых Акул.

Весьма масштабная, но не очень интересная миссия. Главной задачей тут является последняя (после того, как вы уничтожите всех Белых Акул, ничто не будет вам мешать выполнить остальные), поэтому все силы нужно бросить на строительство весьма мощного флота. Но прежде чем приступить к разгрому неприятеля, нужно непременно исследовать технологии "Минный обнаружитель" и "Обнаружение лазерных ловушек". Опасность в том, что тут имеются весьма мощные минные поля, на которых вы можете потерять немало кораблей. Две остальные технологии – "Увеличение скорострельности легкого лазера" и "Усиление торпед, уровень 4" – не столь важны, поэтому их можно исследовать и попозже.

Субмарины силикоидов находятся точно в западном углу карты, причем добраться до них можно вдоль левой нижней кромки карты. Там есть несколько оборонительных сооружений противника и пасутся его субмарины. Но после того как вы все это уничтожите, неприятель почему-то не попытается восстановить тут свою оборону. Поэтому вызволение пленников можно провести на раннем этапе операции (только предварительно постройте мощную оборону с трех сторон от базы и заминируйте все, что можно, лазерными ловушками).

Спасенные субмарины поместите в безопасное место, но не выгружайте их с Ремонтных платформ. Дело в том, что весьма многочисленный конвой силикоидов, прибывший в северный угол карты, пройдет до вашей базы, а потом, забрав своих соотечественников, отправится обратно. Если же субмарины находятся на ремонтных платформах, они не могут двигаться, и конвой останется на вашей базе, обеспечивая ее оборону.

Уничтожение противника лучше начинать с западной базы; кроме уже упоминавшегося пути вдоль кромки карты, на нее можно попасть по подводному туннелю и через несколько расщелин (но они довольно хорошо защищены).

На две другие базы можно попасть только через прекрасно защищенные туннели, поэтому тут лучше воспользоваться телепортами. Предварительно разведайте расположение баз (обе находятся в восточной части карты) разведчиками-невидимками, выберите безопасное место и перебросьте туда свои силы.



При атаках баз лучше всего возводить там Ремонтный док, чтобы вашим кораблям не приходилось ходить в ремонт слишком далеко. Естественно, этот док нужно защитить оборонительным периметром.

Миссия шестая.

Первичные цели:
1. В течение 20 минут построить Локатор в юго-восточной части карты.
2. Защищать его от нападений противника, пока не будет обнаружено прибытие конвоя силикоидов на базу Белых Акул.

Вторичные цели:
3. Захватить артефакт на базе Белых Акул и доставить его к Разведцентру.
4. Не допустить уничтожения артефакта и Разведцентра до прибытия рейдера.

Учтите, вам не просто нужно построить Локатор, но и защищать его в течение этих самых двадцати минут. Но ничто не мешает вам построить его минут за пять до истечения срока. Поэтому первым делом отстройте базу в точке старта, наладьте добычу ресурсов и производство кораблей. Если вы почему-либо не исследовали в предыдущей миссии технологии, позволяющие обнаруживать мины, сделайте это сейчас; все дело в том, что вся средняя часть карты представляет собой сплошное минное поле.





Что касается остальных технологий, доступных в этой миссии, то их желательно исследовать в таком порядке: "Электромагнитные торпеды", "Кибер-технология", "Ускорение производства вооружения", "Повышение выработки энергии", "Увеличение скорости торпед", "Усиленная осколочная торпеда", "Усиление брони, уровень 4". Впрочем, такой порядок будет наилучшим, если вы предпочитаете оборонительную тактику, ну а если вам больше по душе атака, порядок можно изменить.

На главной базе обязательно постройте Телепорт, чтобы ускорить переброску сил к Локатору. Примерно минут за пять до истечения срока перебросьте Монтировщик и несколько крейсеров в центр правой нижней кромки карты. Сперва заложите несколько оборонительных сооружений, а потом Локатор.

Когда счетчик выключится, внимательно следите за отметками на радарной карте. Конвой силикоидов будет обозначаться розовыми точками, и вам нужно проследить, куда он придет. Дальше все более или менее просто: пробиваетесь к артефакту, уничтожая по пути все оборонительные сооружения противника и его корабли. Захватив артефакт, не спешите тащить его к Разведцентру (то есть, на основную базу), а предварительно залатайте все дыры в обороне и подведите туда все свои корабли.

После того, как артефакт будет доставлен на место, последует мощная атака неприятеля со стороны северного угла карты. Другая, менее мощная будет происходить с юго-запада. Неприятельские корабли не отвлекаются на уничтожение вашей обороны, а прямо плывут к Разведцентру и артефакту и пытаются его уничтожить. Продержаться



вам нужно будет всего пять минут, но сделать это непросто.

Миссия седьмая.

Первичные цели:

1. Захватить неприятельскую лабораторию "R&D" и охранять ее.

2. Исследовать технологию "Генератор плазмы".

3. Построить Терминатор, погрузить его на Ремонтную платформу "Шторм" и доставить в северный угол сектора.

Эту миссию можно попытаться пройти как шпионскую. Дело заключается в том, что после исследования "Оборудования для Фантома" вы сможете строить невидимые корабли (к сожалению, невидимость их ограничена по времени); ну а после изучения "Парализующего излучения" есть возможность "замораживать" вражеские корабли. Остальные доступные технологии таковы: "Генератор защитного поля", "Увеличение скорострельности лазеров", "Увеличение скорострельности тяжелого лазера", "Увеличение мощности локатора", "Усиление информационной безопасности", "Спецоборудование для Захватчика". Исследовать их можно в разном порядке, в зависимости от того, какой образ действий вы изберете.

Неприятель в секторе имеет две крупные базы, одна в восточном углу (там находится лаборатория, которую вам нужно захватить и удерживать до конца миссии), другая в южном углу. Кроме того, в северном углу находятся кое-какие оборонительные сооружения и несколько кораблей неприятеля.











Независимо от выбранного вами пути, нужно как следует укрепить вашу базу. Основные ее сооружения лучше всего разместить на плато прямо в точке старта. Тогда вы сможете понастроить по краям плато оборонительные сооружения и о защите базы волноваться не придется.

Если вы выберете путь "диверсий", постройте Телепорт и штуки четыре Фантома. Перебрасываете Фантомов в восточный угол карты, уничтожаете несколько оборонительных сооружений, а потом, пока у Фантомов не закончился период невидимости, отводите их на отдых. Если вы первым ударом уничтожите Строителя и Стройцентр неприятеля, остальное будет делом техники.

Возможно и постепенное продвижение к цели, с уничтожением всех сил противника. Но как зто делать, вы уже и так знаете.

Миссия восьмая.

Первичная цель:

1. Охранять исследовательскую лабораторию в течение 20 минут.

Вторичные цели:

2. Уничтожить все силы силикоидов в секторе.
3. Уничтожить все силы Белых Акул в секторе.

В начале миссии вы дружите с силикоидами, но еще до истечения 20-ти минут они вдруг предпримут на вас не спровоцированную атаку. Вот к ней-то и нужно готовиться с самого начала.

Первым делом исследуйте технологию "Энергетический щит" и возведите хотя бы одно такое сооружение в западной стороне базы. Кроме того, нужно окружить базу почти сплошным кольцом из оборонительных сооружений (лучше всего ставить их вдоль края плато, на котором стоит лаборатория). Корабли строить не спешите – тех, что у вас есть, вполне хватит для отражения первых атак (естественно, если будут построены оборонительные сооружения). А вот науку нужно развивать непрерывно; наилучший порядок исследований тут таков: "Усиленные электромагнитные торпеды", "Увеличение добычи сырья", "Увеличение скорости, уровень 4", "Ускорение перезарядки Телепорта" и "Сверхзвуковой рассеиватель".



Громить силикоидов не торопитесь, ведь они продолжают воевать с Белыми Акулами и могут нанести им довольно значительный ущерб. И вообще, лучше минут двадцать-тридцать не вести никаких военных действий, а заниматься строительством флота и накоплением ресурсов.

База силикоидов расположена в западном углу карты и к северо-востоку от него. Проникнуть на нее лучше всего как раз вдоль кромки. Только предварительно проведите глубокую разведку и взломайте оборону у входа на базу с помощью невидимых кораблей. Неприятель будет пытаться восстанавливать свои орудия, но достаточно держать неподалеку парочку субмарин и громить зти сооружения в самом начале постройки. Можно указать зтим субмаринам маршрут патрулирования от вашей базы до неприятельской, тогда они будут заодно заманивать вышедшие на поддержку неприятельские корабли под огонь ваших орудий.

Создав ударный кулак из десятка-другого кораблей, начинайте планомерно громить неприятеля. Дело зто долгое, нудное, но не очень сложное. Ну а покончив с силикоидами, принимайтесь и за соотечественников. База Белых Акул расположена несколько ниже восточного угла карты, а пробраться на нее лучше всего вдоль правой нижней кромки.

Миссия девятая.

Первичные цели:

1. Уничтожить столицу Белых Акул.
2. Уничтожить все пусковые установки неприятеля.

На деле обе зти задачи сводятся к одной – уничтожить все и вся. Ключом к успеху миссии является исследование двух технологий – "Лазерная бомба" и "Система защиты от СМП". Первая из них даст вам весьма мощное оружие, а вторая снизит зффективность применения неприятелем его термоядерного оружия (только не забудьте, что для зтого вам обязательно нужно иметь Разведцентр). Еще две технологии, "Ускорение перезарядки Фантома" и "Ускорение ремонта", тоже будут небесполезны.





Силы неприятеля здесь распределены почти равномерно по всей карте, но вот пусковые установки, которые вам нужно уничтожить, расположены в трех точках – возле западного угла карты, а также выше и ниже центра (эти последние окружены непроходимыми горами). Враги здесь "желтые" и "красные"; так вот, пусковые установки есть только у "желтых".

Неприятель на первых порах не будет атаковать вашу базу, поэтому есть время подготовиться. Постройте три энергетических щита, один на плато к западу от базы, а еще два у месторождений металла и кориума. Кроме этого, вам понадобится несколько самых мощных орудийных башен в тех же трех районах.



Источников сырья у вас не много; кроме двух уже упомянутых, сразу же можно занять месторождение металла почти в центре карты, но попытка построить там шахту вызовет мощную неприятельскую атаку с севера, а потом и с запада. Это обстоятельство можно использовать в своих целях; дело в том, что враг будет бросать на уничтожение единственного появившегося в этом районе корабля все силы с северной базы. Пошлите туда крейсер, а как только неприятель начнет атаку, отведите его на базу и заманите врага под огонь своих батарей.

После того, как будут уничтожены две или три эскадры "Северных", можно отправляться на их базу, все там уничтожать (или захватывать) и начинать разработку месторождений. А вот с неприятельской базой, расположенной к юго-востоку от вашей, такая процедура не получится. Причина в том, что там есть несколько работающих на полную мощность Стройцентров.

Впрочем, к этому времени вы уже должны исследовать технологию производства лазерных бомб, так что пора применить их на деле. Действовать тут можно так: засылаете (с помощью Телепорта или обычным путем) своего невидимого разведчика в центр вражеской базы; пока он там висит (обычно это продолжается недолго), находите неприятельский Инфоцентр и, не взирая на потери, громите его. После этого можно забрасывать врага лазерными бомбами.

Покончив с юго-восточной базой, проведите ту же операцию с центральной базой "красных" (она находится к западу от центра карты). Теперь у вас много источников сырья, так что можно разворачивать полномасштабное производство и применение лазерных бомб. Уничтожать базы "желтых" и их пусковые установки можно тем же способом.

Миссия десятая.

Первичная цель:

1. Захватить в течение 80 минут центральный комплекс силикоидов.

Вторичная цель:

2. Удерживать комплекс, пока не будут уничтожены все силы неприятеля.

Как видите, тут всего две цели, но потрудиться придется немало. Сперва расскажу о географии местности. Центр карты окружен кольцом скал, в котором есть единственный проход на северо-востоке. Вокруг центрального кольца расположено второе, в нем есть проход на юго-западе. От этого кольца идут скальные гряды ко всем четырем углам карты, в восточной и западной грядах есть туннели, а две остальные можно обойти вдоль кромок карты.

Комплекс, который вам нужно захватить, находится в самом центре карты, а между внутренним и внешним кольцами разбросаны сооружения неприятельской базы. Там же бродят две весьма мощные вражеские эскадры. Еще две базы расположены в южном углу карты по обе стороны от скальной гряды. Четвертая база лежит к северо-востоку от западного угла, а пятая – к юго-востоку от северного.

Примерно в середине левой нижней кромки карты находится мощный комплекс пусковых установок вакуумных бомб. Желательно уничтожить их как можно раньше.

Стартуете вы в двух точках одновременно, и в каждой из них нужно построить базу. По счастью, возле каждой из точек старта есть по три богатых месторождения ресурсов, их нужно начать разрабатывать как можно раньше. Для обороны достаточно иметь на каждой базе по парочке энергетических щитов и несколько пусковых установок; в этой миссии лучшим методом обороны будет наступление.





Теперь о событиях. После того, как вы захватите комплекс, счетчик выключится и прибудут две чрезвычайно многочисленные эскадры неприятеля. Появятся они из точки, лежащей к северо-западу от центра левой нижней кромки карты, пройдут через два тоннеля к центральному кольцу, обогнут его с севера и будут пробиваться к комплексу. Для успеха миссии вам нужно возвести по всему этому маршруту энергетические щиты и прочие оборонительные сооружения, и чем больше – тем лучше. Поэтому захватывать комплекс нужно в самый последний момент.

Для уничтожения четырех неприятельских баз (кроме центральной) можно использовать лазерные бомбы. По центральной же стрелять опасно, поскольку силиконы отклоняют ваши бомбы, и они могут невзначай повредить комплекс. Поэтому для зачистки кольцевой базы нужно сформировать две-три эскадры не менее чем из десяти кораблей каждая. Одна из них будет вести боевые действия, остальные ремонтироваться (для этого желательно возвести парочку ремонтных комплексов у туннеля в наружном кольце).

Операцию лучше всего вести с обеих баз одновременно. С северной базы двигаться на юго-запад, а потом на юго-восток, ну а с восточной – на юго-запад. Северо-восточной базой неприятеля на первом этапе можно не заниматься, особых неприятностей она вам не доставит.

Как именно громить базы, я вам рассказывать не стану, сами знаете. Дам только еще один совет: желательно к началу второго этапа иметь штук девять снаряженных пусковых установок лазерных бомб. Тогда вы сможете нанести удар по флоту противника в какой-либо точке его маршрута и почти весь его уничтожить. Для этого просто нужно послать все бомбы одну за другой в одну и ту же точку, несколько впереди от вражеского флота.

Силикоиды

Миссия первая.

Первичные цели:

1. Построить две шахты кориума и как минимум одно Хранилище.

Вторичные цели:

2. Собрать 6000 кориума.
3. Уничтожить все неприятельские субмарины в секторе.
4. Уничтожить зеленую базу людей.

Что интересно, если вы сможете выполнить первые две задачи так, чтобы люди не узнали о вашем присутствии в секторе, выполнять третью и четвертую не придется. Теоретически существует вероятность такого хода событий, но вообще-то проще выполнить третью и четвертую задачи, а потом уже вторую.

Постройте Генератор протоплазмы, Хранилище и одну шахту. Строительные модули у вас на этом кончатся, поэтому, как только будет готов Генератор протоплазмы, постройте еще три (предварительно постройте Трейлер, чтобы сразу начать добычу кориума). Вам нужно будет построить кремниевую шахту, Командное ядро и все три типа доступных тут исследовательских модулей. Исследовать











придется "Ионные снаряды", "Направленный плазменный пульсар", "Биолокатор" и "Ключ к шифру систем противника". Начинать лучше со второй технологии, поскольку она даст возможность строить Конвоиров.

Вторую шахту кориума нужно возводить к востоку от базы, там ее никто не тронет. Вообще-то желательно построить еще и Аккумуляторную станцию, но неприятель почему-то сразу же засекает этот объект и атакует его (причем игнорирует остальные ваши сооружения). Поэтому предварительно нужно построить флот хотя бы из десятка кораблей.

Зеленая база, которую вам нужно уничтожить, находится в южном углу карты. Кроме находящихся там кораблей, у неприятеля есть еще две бродячие эскадры, одна в восточной части карты, а другая – в западной.

Миссия вторая.

Первичные цели:

1. Оборонять Командное ядро от атак людей.

2. Доставить шесть контейнеров и артефактов в западную часть карты.

У меня сложилось впечатление, что люди и не стремятся уничтожить это самое Командное ядро, так что главной задачей тут является вторая. Для ее выполнения нужно уничтожить все неприятельские боевые корабли и четыре судоверфи. Ну а для этого нужен мощный флот, который не создать без проведения научных изысканий.

Всего можно исследовать шесть технологий: "Разрывные снаряды" (после этого исследования станет доступно строительство Дредноутов), "Газовая лазерная пушка", "Сдвоенное плазменное орудие", "Энергосбережение, уровень 2", "Увеличение скорости, уровень 2" и "Информационное вторжение". Исследовать их нужно в порядке перечисления.



Шахты кориума у вас уже есть, а вот Аккумуляторные станции нужно построить. Одно месторождение металла находится несколько левее центра нижней правой кромки. Можно еще построить аккумулятор возле центра карты, но его придется защищать от постоянных атак неприятеля.

Вражеских баз тут две, в южном углу карты и возле левой верхней кромки. В принципе, если вы торопитесь, можно их и не уничтожать. Достаточно разрушить несколько орудийных башен по маршруту от вашей базы к западному углу, а потом препятствовать неприятелю их восстанавливать. Враг будет посылать на вас свои эскадры, но пока они заняты боем с вашими кораблями, Падальщики могут проскочить в нужную точку.

Миссия третья.

Первичные цели:

1. Охранять посла силикоидов на его пути к базе Белых Акул.

2. Доставить туда же три артефакта.

Вторичные цели:

3. Построить Командное ядро в восточной части сектора и разработать технологию "Локальная телепортация".





Основное тут – выполнить первую и вторую задачи (выполняются они совместно), выполнить же третью совсем просто. Но есть одна тонкость: как только будет исследована указанная технология, миссия закончится, поэтому желательно до этого провести все остальные исследования, а именно: "Био-кислотные снаряды", "Энергоснаряд, уровень 2", "Противоторпедный маневр", "Преобразование кориума в энергию", "Усиление брони, уровень 2", "Биоминомет", "Повышение скорострельности НР пульсара", "Локатор".

Сформируйте две эскадры, в первую войдут боевые корабли, во вторую – все остальные. Обе эскадры направьте в южный угол карты. Теперь внимательно наблюдайте за передвижением красных точек, перемещающихся вдоль прямой, соединяющей северный и южный углы. Как только они дойдут до нижней точки своего маршрута, направьте боевую эскадру в узкую черную полоску между исследованными вами районами и союзной базой. Там проходит узкое ущелье, по которому патрулирует неприятельская эскадра. Вам нужно уничтожить эту эскадру, а потом провести по этому же маршруту небоевые корабли. Чтобы обезопасить их передвижение, направьте все уцелевшие силы в центр карты, они задержат эскадру неприятеля.

Где построить Генератор протоплазмы и Командное ядро – решайте сами, но учтите, неприятель будет постоянно атаковать базу союзников с севера (там есть туннель в скальной гряде), желательно построить в этом месте несколько оборонительных сооружений.

Месторождение металла, на котором можно безопасно поставить Аккумулятор, всего одно, возле нижней правой кромки карты. Есть и второе в северном углу, но его придется защищать. Корабли тут строить совсем не обязательно.

Миссия четвертая.

Первичная цель:
1. Захватить Разведцентр в северной части сектора, используя Узурпатора.

Вторичные цели:
2. Вернуть Узурпатора к Командному ядру.
3. Исследовать технологию "Обнаружение телепортации".

Нудная и малоинтересная миссия, хотя и довольно сложная. Все, что вам нужно, – это проложить безопасную дорогу от своей базы до Разведцентра, а потом прогнать по ней имеющийся у вас с самого начала корабль.

Неприятель будет атаковать вас с юга и востока, так что первым делом создайте там приличную оборону. Особенно хорошо нужно защитить Командное ядро, поскольку с его потерей выполнить последнюю задачу миссии станет невозможно. Месторождений металла тут два, в западном углу и посредине верхней левой кромки, так что с энергией тут проблем не будет.

Исследований можно проводить семь: "Акустические мины", "Ионная защитная обшивка (20%)", "Антилокаци-









онный рассеиватель", "Защитное поле", "Минная установка", "Повышение скорострельности газовой пушки", "Ионный рефлектор". Все они вам пригодятся для успешного выполнения миссии.

Разведцентр, который вам нужно захватить, находится у правой верхней кромки, между ее центром и северным углом карты. База там довольно мощная, но с вашим опытом разгромить ее не составит труда. Не суйтесь в северный угол карты, там стоит очень сильная неприятельская зскадра, которая, если ее не трогать, бездействует. Нет нужды и заплывать на юго-восточную базу противника, ничего интересного там нет.

Миссия пятая.

Первичные цели:
1. Захватить три лаборатории в северном углу карты.

Вторичные цели:
2. Дождаться извлечения трех артефактов и доставить их к Командному ядру.
3. Уничтожить все силы Белых Акул в секторе.

В зтой миссии есть тонкость: в северном углу не три, а пять или шесть лабораторий. Вам нужно захватить три, лежащие к юго-востоку от плато, а вот остальные нельзя ни уничтожать, ни захватывать, иначе завершить миссию не удастся.

Прежде чем приступить к захвату лабораторий, нужно исследовать "Захват сооружений" (чтобы начать производство Узурпаторов) и "Портал" (чтобы иметь возможность перебросить свои корабли в северный угол). Остальные технологии, а именно "Усиление брони, уровень 3", "Усиление дальности СПО", "Усиление ионного рефлектора", "Энерготурель", "Система информационной безопасности" и "Резидент" можно исследовать в любом порядке.





После того, как вы исследуете две указанные технологии, стройте один вход Портала возле Командного ядра, а второй – в северном углу (точно в самом углу, там он будет защищен от огня стоящих на плато орудий). Дальше действуем методично: посылаем Узурпатора в угол, захватываем сперва орудийные установки (они могут своим огнем уничтожить захваченные вами лаборатории), док и ремонтный блок. Потом нужно уничтожить неприятельский Конструктор (иначе он будет норовить построить новые защитные сооружения) и все вражеские корабли. Только после зтого можно захватывать лаборатории.

Вторая задача выполняется без труда, поскольку вы можете телепортировать Падальщиков с добычей в нужную точку. А вот над выполнением третьей задачи придется попотеть. Неприятельская база находится рядом с восточным углом карты, причем там есть масса оборонительных сооружений, да и кораблей врага немало. Лучше всего зайти на базу "с черного хода", то есть построить Портал в самом углу, за небольшой возвышенностью, перебросить туда побольше разнородных сил и приступить к разгрому.

Миссия шестая.

Первичные цели:
1. Защищать базу Черных Осьминогов и их лабораторию от атак Белых Акул.
Вторичные цели:
2. Дождаться прибытия Падальщиков с контейнерами и сопроводить их к лаборатории.
3. Доставить Падальщиков с контейнерами в центр правой нижней кромки карты.

В начале миссии ситуация какая-то дурацкая. Черные Осьминоги почему-то считают вас врагами и уничтожают все ваши корабли, которые вы шлете им на подмогу. Придется действовать окольным путем.

Развитие базы, строительство оборонительных сооружений и научные исследования тут приходится вести параллельно. Исследовать можно "Увеличение скорости, уровень 3", "Усиленные био-кислотные снаряды", "Нейропаралитические снаряды", "Энергопередатчик", "Переработка", "Увеличение емкости аккумуляторной станции", "Ионная защитная обшивка 30%", "Усиленный захват сооружений", "Квантовый парализатор" и "Увеличение скорости восстановления". Вести все исследования нужно параллельно.

Ситуация на карте такова: вы находитесь в южном углу; база, которую нужно защищать, – в северном, а базы неприятеля – в западном и восточном. База в западном углу не очень мощная, так что ее можно и уничтожить, а вот базу в восточном углу лучше не трогать.







Свою базу лучше всего построить примерно посредине левой нижней кромки карты, причем о ее обороне можно не заботиться. Зато нужно будет перекрыть мощными оборонительными линиями проход, ведущий от восточной базы неприятеля к базе союзников. Находится этот проход к юго-востоку от базы союзников, примерно на трети пути от северного угла к восточному. Там желательно возвести две, а лучше три линии обороны.

Ресурсов тут довольно много, так что можно построить мощный флот. Сперва он должен разгромить западную базу неприятеля (не забудьте тут же занять все источники сырья и построить оборону), а потом он вам понадобится во второй фазе операции.

Хорошо бы построить еще один район обороны, в центре правой нижней кромки карты. Следует иметь в виду, что, когда вы получите доклад о прибытии артефактов, неприятель вышлет туда сильную эскадру крейсеров. Если у вас там будут оборонительные сооружения, они эту эскадру уничтожат.

Сколько именно нужно продержаться для выполнения первой задачи, не совсем понятно. Мне пришлось пережить три очень сильные неприятельские атаки на базу Черных Осьминогов, но, возможно, их будет и больше.

После отражения последней атаки и получения второго задания из западного угла карты появится мощная неприятельская эскадра. Ее желательно перехватить по дороге и всю уничтожить. Ну а как действовать дальше – понятно.

Миссия седьмая.

Первичная цель:
1. Доставить шесть трейлеров с ресурсами на южную базу и разгрузить их там.

Вторичная цель:
2. Уничтожить все силы неприятеля в регионе.

Эта миссия могла бы стать довольно нудной, если бы не любопытная география. От места старта на юго-запад идет проход, в нескольких местах перекрытый минными полями. Обнаруживать мины вы пока не умеете, поэтому придется пожертвовать парочкой наименее ценных кораблей. Кроме того, где-то на середине прохода вам повстречается неприятельская эскадра, которую нужно уничтожить любой ценой.

Проход утыкается в скальную гряду, окружающую полукольцом вашу базу. В этой гряде нет ни единого прохода, но возле нее стоят три Портала, через которые и можно попасть на базу. Первый портал находится прямо там, где



проход упирается в скалу. Обнаружить его непросто, придется повертеть карту. У этого Портала периодически появляется вражеская эскадра. Если у вас еще остались боевые корабли, они должны навязать ей бой, а остальные корабли тем временем проскочат на базу.

Теперь можете не торопясь начинать развитие базы, мешать вам никто не станет. Проведите исследования: "Энергосбережение, уровень 3", "Молекулярный восстановитель", "Усиление брони, уровень 4", "Лазерная защита обшивки", "Генератор ионного поля", "Ионная защитная обшивка 40%", "Обнаружитель лодок-невидимок", "Минный обнаружитель", "Обнаружитель лазерных ловушек" и "Защитный код телепортов". Для успешного выполнения миссии они вам понадобятся практически все, так что порядок исследований особого значения не имеет.

Неприятельские базы, которые вам нужно уничтожить, расположены вдоль верхней левой и нижней правой кромок карты. Громить их нужно по очереди, используя все доступные вам к этому времени хитрые приемы.

Кроме баз, тут есть еще две бродячие эскадры (это кроме уже упоминавшихся). Одна из них патрулирует возле левой верхней кромки карты (вы с ней столкнетесь при разгроме базы), а другая гуляет по центру карты.

Миссия восьмая.

Первичные цели:

1. Охранять Командное ядро на протяжении всей миссии.
2. Захватить Телепорт в юго-восточной части сектора и охранять его до прибытия курьерского судна с секретными планами.

Вторичные цели:

3. Построить Командное ядро в северном углу карты.
4. Доставить туда курьера и секретные материалы.

Как выполнить первую задачу, вы знаете (скажу только, что атаки на вашу базу тут не очень сильные и будут происходить с северо-востока и с востока). А вот для выполнения второй задачи нужно обязательно исследовать "Пси-щит" и построить парочку специальных кораблей (Пси-зондов). Дело в том, что перед захватом Телепорта нужно уничтожить или захватить четыре Стройцентра "зеленых", расположенных вдоль правой нижней кромки карты (от южного угла к центру). А там находится парочка Пси-генераторов.

Остальные технологии не столь важны, но исследовать их лучше в таком порядке: "Парализация, уровень 2", "Усиленные разрывные снаряды", "Энергоснаряд, уровень 3", "Увеличение скорости сбора кремния", "Рассеиватель сверхзвука" и "Газовый лазер".

На юго-восточную базу лучше проникать вдоль левой нижней кромки карты и производить постепенную зачистку вдоль правой нижней кромки. Перед захватом Телепорта подготовьте оборону, но не пассивную, а активную. Все дело в том, что неприятель будет атаковать телепорт только до тех пор, пока не прибудет курьер. Потом же враг переключится на атаки курьера, но ведь вам никто не запрещает переместить его на главную базу (желательно для ускорения процесса построить пару Порталов).









Для того чтобы построить Командное ядро в северном углу карты, нужно предварительно уничтожить там неприятельскую базу. Можно для этого использовать новое оружие – Газовые сателлиты, но лично мне это оружие как-то не приглянулось. Так что лучше все же идти проверенным путем, наклепать побольше кораблей и все там уничтожить.

В восточном углу карты находится еще одна, самая мощная в секторе база врага. Но на нее можно не соваться. Хотя оттуда и идут самые сильные неприятельские эскадры, в данном случае проще бороться со следствием, чем с причиной.

Миссия девятая.

Первичная цель:

1. Построить Командное ядро, Квантовый парализатор и Портал в течение 15 минут.

Вторичные цели:

2. Дождаться прибытия трех блоков в восточную часть сектора и доставить их к Командному ядру.
3. Дождаться прибытия трех Ремонтных платформ в северный угол карты и сопроводить их на главную базу.
4. Доставить шесть объектов в западный угол сектора.
5. Уничтожить базу противника в северо-восточной части сектора.

Эта миссия какая-то путанная, не совсем понятно, что за чем следует, какие скрипты в какой момент включаются. Есть даже подозрение, что тут присутствует некоторая нелинейность. Вот почему я опишу тот вариант прохождения, который мне представляется наиболее вероятным.

Но сперва о технологиях. Здесь можно исследовать "Увеличение скорости, уровень 4", "Парализация, уровень 3", "Энергосбережение, уровень 4", "Ускоренная погрузка кориума", "Ускорение производства вооружения", "Система защиты от СМП", "Вакуумная бомба". Наиболее важными являются три последних технологии, так что с них и нужно начинать.

Первую задачу выполнить просто, однако вам нужно не только построить все указанное, но и оборонять его в течение 15 минут. Поэтому лучше начать с построения обороны. Атаки на вашу базу на первом этапе будут следовать с юго-запада и с запада, так что постройте там побольше оборонительных сооружений. Не забывайте непрерывно производить корабли, тут их понадобится немало.

Строить сооружения базы нужно в северо-восточном направлении, оттуда никто на вас нападать не будет. Неподалеку от восточного угла карты стоят два неприятельских лазера, их нужно непременно уничтожить (а лучше захватить) до начала второй фазы операции. Если вы сделаете это своевременно, охранять добирающиеся до базы артефакты не потребуется.

Третья фаза операции начнется где-то между 30-й и 35-й минутами миссии. До этого времени вам нужно обезопасить маршрут движения платформ. Они вам не подчиняются и идут по такому пути: от северного угла карты







примерно до ее центра, а потом напрямую к вашей базе (им навстречу зачем-то выходит и один из артефактов с базы). Вот по этому маршруту и нужно уничтожить все неприятельские сооружения, а их там немало.

Сопровождать артефакты необязательно, лучше вместо этого сразу же заняться очисткой западного угла. Оборона там не очень мощная, так что труда это не составит.

Для выполнения последней задачи миссии можно воспользоваться вакуумными бомбами. Оружие это прекрасное, но уж больно дорогое, так что придется поработать и вашим кораблям.

Миссия десятая.

Первичная цель:

1. Освободить захваченный неприятелем портал, построить его вторую часть в центральном секторе карты и перебросить туда артефакт.

Вторичные цели:

2. Произвести исследование "Нейтрализатор энергетического щита".

3. Захватить комплекс силикоидов в юго-восточной части карты.

4. Удерживать его, пока производится подготовка к старту.

5. Уничтожить все силы людей в секторе.







По сравнению с двумя другими финальными миссиями, эта будет послабее. И, что интересно, вам опять придется захватывать все тот же комплекс, только теперь обратно. Можно считать, что эта миссия самая финальная и следует после одной из двух других.

От точки старта вам нужно пройти вдоль скальной гряды на юго-запад, а потом вдоль нее же – на северо-восток (но с другой стороны, естественно). У поворота вы повстречаете неприятельскую эскадру (а если не повстречаете, подождите – и она к вам приплывет). Уничтожив ее, принимайтесь громить оборонительные сооружения врага и пробивайтесь к порталу. Возле него тоже есть несколько орудийных и торпедных башен и другие сооружения. Все их нужно уничтожить, но действуйте осторожно, не дай бог развалить портал.

Добравшись до центрального изолированного сектора, можно расслабиться. Тут вас никто не потревожит до начала четвертой фазы операции. Постройте все необходимые сооружения, проведите исследование и начинайте планомерно наращивать силы. Вам понадобится очень много кораблей, десятка три, как минимум. Кроме того, желательно построить несколько пусковых установок вакуумных бомб.

Прежде чем приступать к третьей фазе операции, нужно как следует потрепать силы неприятеля возле верхней правой и нижней левой кромок карты. Что интересно, после нанесения вами удара по любой из них, враги вышлют две мощные эскадры навстречу друг другу по уже пройденному вами проходу. При встрече эти эскадры передерутся между собой, а потом уцелевшая здорово повоюет на базе другой.

Поскольку вам все равно придется уничтожить все человеческие постройки для победы в миссии, можно сделать это сейчас. Но не думайте, что это предотвратит атаки неприятеля после захвата комплекса. Несколько сильных эскадр появятся неведомо откуда прямо в центре карты. Поэтому постройте там оборонительные сооружения или просто держите побольше кораблей.

А вот атак на сам комплекс практически не будет, если, конечно, вы уничтожите все неприятельские субмарины и доки.

Вокруг комплекса тоже бродит неприятельский флот и стоят орудийные установки. Громить их непросто, поскольку ваши снаряды могут повредить какую-то часть комплекса и миссия будет провалена. Тут можно дать один совет – почаще сохраняйтесь.



Periculum in mora

Полунина Ирина aka BabyDeath

The Longest Journey

У вас когда-нибудь было чувство, что вы не можете разобрать, где сон, а где реальность? А что, если это вовсе не сон? Но не буду я вам рассказывать сюжет – не хочу портить впечатления от игры, лучше я дам вам несколько советов:

- поставьте в опциях игры ускорение; также ускориться можно, если дважды кликнуть мышкой на предмете или нажать ESC;

- когда мигают опции, значит, появилась важная информация в дневнике, почитайте его.

Что ещё хочу сказать – если вы уже играли и решили поставить на игру патч, то будьте готовы, что вам придётся играть с самого начала – сэйвы не подхватываются. Немного об интерфейсе игры. Цвет курсора:

Синий – перемещение;

Голубая прорисованная стрелочка – возможность взаимодействия с предметом или персонажем;

Красный – переход в другое место.

Если вы берёте предмет из инвентории и при наведении на другой предмет он начинает мерцать – это означает возможность совмещения их.

Помните, что Эйприл бессмертна. Какая бы опасность ей не угрожала, с ней ничего не случится.

Пролог. Лев на улицах.

Как бы не был прекрасен вид со скалы, нам надо кое-что сделать. Идём направо: слева от дерева огромное гнездо с яйцом, видимо немаленькой птицы. Но яйцу угрожает опасность, и если Эйприл сейчас не поможет яйцу, её потом всю жизнь будут мучить угрызения совести.

Посмотрите на гнездо и возьмите чешуйку, подходите к засыхающему дереву и отломите ветку - поговорив с Духом Леса (screen shot 1) вы узнаете, что на этом месте случилась битва между птицей и хаосом, из-за чего скала раскололась и ручей больше не может питать дерево.

Поможем Духу Леса: идите в инвенторию и комбинируйте ветку с чешуйкой, полученный предмет используйте на ручей (справа от дерева) - дерево оживёт, поговорите с ним и напомните о яйце - малыш спасён и совесть Эйприл чиста. А вот возвращается и мама будущего птенца, она расскажет нам кое-что о предназначении Эйприл... Неужели такое возможно? А это что за тёмная туча?

Глава первая. Полумрак.

Конечно, это всё не может быть реальностью. Это был всего лишь сон - Эйприл уже неделю мучают подобные кошмары по ночам. Берите с тумбочки фотографию и дневник, идите в инвенторию и посмотрите на дневник - вы найдёте в нём расписание из кафе, в котором работала Эйприл на прошлой неделе.

Открывайте шкаф и берите игрушку-обезьяну Гайбраша (только помните, что Гайбраш очень не любит, когда его называют "обезьяной"). Больше ничего полезного в шкафу нет, подходите к окну, открывайте его и выглядывайте. Отвязывайте верёвку - больше в комнате нам делать нечего, выходим в коридор.

Эйприл уже поджидает сосед Зак. Отшейте его (Эйприл этого грубияна терпеть не может), справа возьмите лист с растения и спускайтесь по лестнице.

Подойдите к доске объявлений и отколите с неё розовую записку, прочитайте её: Фиона нашла кольцо, Эйприл как раз недавно потеряла кольцо - должно быть, это кольцо принадлежит Эйприл. Отдайте записку Фионе и возьмите кольцо. Захватите со стола спички и выходите на улицу.

Слева стоит какая-то странная машина - она не работает. Попробуем соединить порванные провода (справа вверху) при помощи кольца. Надеюсь, кольцо не расплавится... Оно цело! И машина работает! При помощи двух жёлтых рычажков (справа) установите четыре перемычки в горизонтальное расстояние (screen shot 2). Поверните клапан (слева) и колесо манометра. Теперь снимайте зажим, и отходите от машины. Эйприл не хочет оставлять своё кольцо тут - всё равно машину кто-нибудь починит!

Идите направо и поговорите со странным типом Кортезом. Всё-таки он очень странный тип...

Идите направо, к мостам.

Вам надо в арку справа, к кафе - кафе закрыто, ну что же, выходим обратно к мостам и идём в парк (проход туда между красным и белым домами). Проходите через парк и заходите в Академию. Возьмите перчатку из мусорного ведра. Это очень хорошая перчатка всего лишь с одной дырочкой. Пришло же кому-то в голову выкинуть её! Не хочется беспокоить этого парня - он так увлечён картиной...

Поднимаемся наверх, в свою студию. Берите палитру у стены и используйте её на холст - Эйприл так увлеклась написанием картины, что не заметила, как пришла Эмма. Кортез передал через Эмму записку для Эйприл. Он хочет встретиться и поговорить, но где он хочет встретиться? "Там, где дети делают видимыми свои сны".

Идём в метро - нас туда не пропустят, давайте купим карточку. Посмотрите на генный сканер. Нажмите на нём любую кнопку и используйте кредитную карточку на линзу. У Эйприл на счету только один доллар... Надо взять жалованье за прошлую неделю работы в кафе.

Идём в кафе - оно уже открыто, заходим внутрь и разговариваем с Чарли обо всём (screen shot 3). Затем берём конфеты (на стойке справа от Чарли) и попробуем одну - нет, вкус ужасный! Проходим налево, вглубь кафе.

Давайте изучим плакат, которым так интересовался Кортез. Выставка "Растущие достижения" в Римской галерее, но где же находится эта римская Галерея? На плакате есть пара бесплатных билетов - Эйприл никогда не отказывается от бесплатных билетов! Берём один и тщательно его изучим - теперь мы знаем, что Римская





Omnia mea mecum porto

Бесконечное путешествие

галерея находится в Вотертаун Бридж, в Западной Венеции. Пешком нам туда не добраться - надо добывать денег на метро.

Подойдите к столику и возьмите хлеб, поговорите с Эммой, а затем со своим боссом, Стенли. Спросите его о деньгах два-три раза, пока он не спросит, захватила ли Эйприл наряды. В инвентории берём расписание работы в кафе и отдаём Стенли. Всё-таки раскрутили мы зтого жмота и получили честно заработанные деньги..В конце разговора Стенли скажет, что Сара заболела и предложит поработать вместо неё. Вы можете отказаться или согласиться - зто повлияет только на заставку, которую вы увидите чуть позже.

Теперь идём в метро и покупаем карточку на неделю, проходим на станцию.

Посмотрите на искры слева - похоже, что между высоковольтными проводами застрял какой-то ключ. Достанем его чуть позже - сейчас подошёл поезд и Эйприл надо садиться в него. Посмотрите на схему метро и выбирайте Вотердаун Бридж, едем в Римскую Галлерею. Выходим из метро и идём направо, входим в дверь (screen shot 4).

Билетёр дрыхнет, не будем его будить - оставляем билет и проходим, идём направо до конца. А вот и Кортез. Поговорим с ним... Похоже, что считает, что Эйприл ещё не готова для серьёзного разговора и откладывает разговор на завтра. Выходим из галереи и идём в метро.

Возвращаемся домой и поднимаемся к себе в комнату. Посмотрите в окно - вы видите надувную утку в воде? Покрошите на неё хлеб, потяните за цепь и забирайте верёвку.

Теперь идём на мост перед кафе и справа берём нашу утку. Теперь возвращаемся домой, в гостиной говорим с Фионой и Микки и смотрим заставку.

Глава вторая. Сквозь зеркало.

Что зто было прошлой ночью? Сон или реальность? Похоже, что не одна Эйприл видит такие странные сны, надо пойти поговорить с Фионой. Спускаемся вниз: оказывается, Фиону тоже беспокоят такие кошмары, надо срочно узнать, что же хочет рассказать Эйприл Кортез, но где его можно найти? Фиона не знает, но думает, что Зак знает. Поднимемся к Заку в номер и поговорим с ним. Чтобы узнать, где Кортез, пообещаем Заку свидание.

Теперь мы знаем, где можно найти Кортеза, идём в метро.

В инвентории используйте верёвку на зажим, смотрим на утку и снимаем с дырки пластырь. Надуваем утку ("рот" на утку) и используем надутую утку на зажим с верёвкой. Всё зто быстро, пока утка не сдулась, используем на искрящиеся провода и достаем ключ.

Садимся в поезд и едем на станцию кольцевой линии. При выходе из метро идём направо, затем ещё раз направо, пока не дойдём до кинотеатра. Поговорим с уборщиком (screen shot 5): кинотеатр пока закрыт, уборщик не очень то хочет говорить про Кортеза, но он проговорился, что очень многие сегодня спрашивают о нем. Это интересно.



Справа стоит тип, похожий на полицейского, поговорим с ним. Он всё время пытается отправить Эйприл, но она - настырная девушка, говорим с копом, пока тот не скажет, что голоден. Ага! Сейчас мы ему окажем медвежью услугу: отодвиньте урну и испачкайте конфеты в зелёной гадости... Фуууу! Отдадим конфеты полицейскому - тот их съест и вскоре убежит, забыв шляпу. Идём налево и подбираем шляпу.

Возвращаемся туда, где говорили с полицейским. Используйте "руку" на предохранитель и открываем его ключом, подобранным на станции. Заклеиваем дырку на перчатке пластырем и используем перчатку на провода. Надпись на кинотеатре погасла и уборщик отправляется в подвал, чтобы достать инструменты и починить её. Идём за ним, в подвал.

Посмотрите на тень на стене справа, она похожа на полицейского, не так ли? Это тень от мусорной кучи. Придадим ей ещё большее сходство с копом: используем шляпу на пакет с мусором, в инвентории смотрим на обезьянку, оторвите от игрушки глаз, а затем ставим обезьянку за ящики. Теперь откройте мусорный бак и зажгите мусор (используйте спички на мусорный бак). А сейчас лучше спрятаться: сработала противопожарная сигнализация и сейчас сюда наверняка кто-нибудь придёт. А вот и уборщик, он испугался тени на стене и выполняет приказания игрушки... Очень хорошо, больше он не будет нам помехой - за спиной уборщика тихонько проскользнём в кинотеатр.

А вот и Кортез. сидит и в одиночестве смотрит старый фильм. Поговорим с ним - он хочет показать Эйприл кое-что... Идём следом за ним. По словам Кортеза, до начала следующей ночи должно произойти нечто, что изменит всю жизнь Эйприл. Кортез предлагает пойти в портал, соглашайтесь (screen shot 6).

Пройдите немного направо и поговорите со священником. Чтобы начать понимать его речь, выберете среди ответов "Listen" несколько раз - Эйприл приобретёт знание Всеязыка и сможет общаться со священником Тобиасом.

Итак, зто совершенно другой мир, Аркадия – мир магии, и сейчас Эйприл находится в его столице, Маркурии. Маркурия – великолепный город, Тобиас предлагает ознакомиться с городом и его жителями, а затем приходить к нему.

Идём к палаткам, говорим с напёрсточником о городе, соглашаемся поиграть (screen shot 7), но у Эйприл нет денег - ничего не получится. Говорим с продавцом карт.

Выходим от палаток обратно и идём вверх зкрана, затем к городским воротам. Идём направо, к кораблю и говорим с капитаном. Затем идём к причалу справа. Поговорим со старым моряком, послушаем его истории и возвращаемся к Тобиасу.

Тобиас расскажет нам историю Баланса (screen shot 8). Выслушайте её, у Эйприл в дневнике появится запись о Балансе, затем ещё раз поговорите со священником. Чтобы вернуться в Старк, Эйприл нужно найти человека по имени Брайан Вестхауз, в Аркадии он больше известен как Роллинг Мзн, о нём может знать продавец карт.

Идём к продавцу карт и несколько раз спрашиваем о Роллинг Мзне - тот никак не хочет рассказывать. Ну и что будем делать? Продавец карт выгоняет опоздавшего доставщика карт - предложите ему поработать доставщиком вместо мальчика. Ваш первый заказ - доставить карту капитану.

Идём к кораблю, разговариваем с матросом, оказывается, он и есть капитан (screen shot 9) - отдаём ему карту и получаем взамен монетку. А теперь пусть распишется в том, что получил карту. Какую карту? Ах, зту карту? Религия не позволяет капитану расписываться... Но вот если бы Эйприл сыграла ему на каком-нибудь музыкальном инструменте, зто отвлекло бы великого Мо-Джаалу и капитан поставил бы подпись.

Идём к городским воротам и подходим к лавочке слева. Поговорите с продавцом музыкальных инструментов и отдайте ему монетку - взамен получите флейту. Теперь обратно, к капитану: отдаём ему список доставки и получаем подпись.

Omnia mea mecum porto

У нас в списке ещё два задания и одно из них - ха! - для Роллинг Мэна! Возвращаемся к продавцу карт и даём ему список доставки. А теперь - СОХРАНИТЕСЬ! В Longest Journey от Фаргуса тут присутствует глюк. Не в коем случае не подводите курсор к карте - в противном случае игра вылетает с ошибкой. Эйприл и так отдаст эту карту Роллинг Мэну автоматически. Идём к нему в бунгало.

Поговорите с Брайаном Вестхаузом (screen shot 10) и Эйприл сама отдаст карту, дайте Вестхаузу список доставки и можете уходить. Хотя подождите, у Вестхауза есть кое-что для Эйприл от Кортеза! Это старые, не работающие часы... Попробуйте завести их кнопкой из своей инвентории - сработало! Открывается портал в Старк и Эйприл оказывается рядом с Кортезом.

Говорите с Кортезом обо всём - вы узнаете много интересного.

Идите в кафе и поговорите с Чарли, затем проходите внутрь кафе и поговорите с Эммой.

Глава третья. Друзья и враги.

Выходите из комнаты и нахамите Заку. Эйприл вообще-то культурная девушка, но лучше не злоупотреблять.

Идите в метро и езжайте до станции "Улица Надежды". Ну вот, мы на месте... Это самое ужасное место в городе, быстрее идём в Кафедральный Собор, вглубь улицы.

Заходите в Собор и идите направо, к священнику, он расскажет Эйприл, что мальчика Воррена Хагеса можно найти в доме 87 ниже по улице, что же, идём в дом 87.

Спросим у сидящего на лестнице мальчика, не знает ли он Воррена Хагеса - так это он и есть! Воррен поможет Эйприл, если только она согласится помочь ему. Что надо сделать? Проникнуть в полицейские архивы и разыскать информацию о пропавшей сестре Воррена, удалить из архивом информацию о самом Воррене, а если повезёт, то Эйприл сможет добыть информацию об Авангарде. Это опасно, но другого пути нет, так что соглашаемся.

На метро едем до станции Запад. Выходите на улицу и посмотрите на уличный указатель впереди (под рекламным плакатом с динозавром), затем займитесь автоматическим шлагбаумом ("руку" на него). Когда шлагбаум уедет, быстренько забираемся в мусорный контейнер - нас подхватывает мусороуборочная машина и отвезёт прямиком в полицейский участок.

Мы в полицейском участке... Прикол: кликните на самом левом задержанном и Эйприл отчётливо по-русски, почти без акцента произнесёт: "чувак?" :) Пройдите чуть направо и осмотрите красный ящик для инструментов у дальней стены, возьмите из него листок бумаги - это приказ, он нам понадобится чуть позже.

Поговорите с женщиной-копом - в архив пускают только полицейских, но это сейчас не имеет значения, потому что двери в участке сломаны. Поговорите с рабочими - они не хотят чинить двери, пока не получат приказ в трёх экземплярах... Ну и ну. Позвоните по телефону маме (выберите dial home). Ещё раз попросите рабочих укрепить двери и покажите им копию приказа. Им нужен оригинал... Посмотрите на копию приказа и идём к офицеру (женщине-копу) и получаем сам приказ, отдаём ему рабочему-толстяку.

Это ещё не всё! Им нужен ещё один приказ о выходных днях. Ладно. Идём снова к сержанту и берём зтот дополнительный приказ, отдаём и его толстяку - теперь уж рабочим приходится поработать. Подойдите к телефону и посмотрите на мониторе его номер, подойдите к правому телефону и позвоните из него на левый аппарат. Позовите к телефону сначала толстяка, а затем (с третьего раза) и тощего. Идём к щитку, у которого возились рабочие и соединяем два провода, попробуйте пройти в коридор - сержант вас не пустит, хорошо... Прочтите название приказа за спиной у сержанта, а потом поговорите с ней. Пока сержант ищет запрошенный бланк, скорее соединяйте провода у щитка и проходите в коридор.

У автомата Бинго используйте кредитную карточку, чтобы купить содовую, затем идите налево, в раздевалку.

Прочитайте кому принадлежит каждый шкафчик и идите налево: в кабинке кто-то есть, поговорите с ним (screen shot 11) и представьтесь сержантом Гернадезом. Берите ключ и открывайте с его помощью самый левый шкафчик, берите из него розовую бутылку, посмотрите на контейнер для искусственного глаза, а затем на маленький кусочек зеркала справа внизу. После того, как его осмотрели, осколочек можно взять. Опа! Да тут записка с паролем! Читаем её и идём к кабинке.

Отдаём Минелли лекарство и спрашиваем о его жене... Спрашиваем несколько раз, а затем говорим, что уходим. Выключите свет - выключатель на стене за Эйприл. Когда у полицейского выпадет искусственный глаз, быстро используйте на него глаз обезьяны. Выходите в коридор, к автомату Бинго и подходите к двери справа. Используйте искусственный глаз Минелли на сканер и входите в архив.

Подходите к компьютеру, включайте его и сделайте запрос "Варрен Хьюджес". Посмотрите на номер его сестры (screen shot 12), теперь удаляйте информацию о Варрене (DELETE вверху экрана).

Ищите сестру Варрена по номеру, распечатайте результат (PRINT).

Ищите "Church of Voltec", в результате поиска нажмите на имя Yacob McAllen.

Ищите Yacob McAllen, перейдите к следующей странице (CONTINUE) и посмотрите на странный код в правом нижнем углу. Теперь компьютер можно выключать (Log off). Заберите распечатанную информацию из принтера (он слева от компьютера).

Идём к панели управления поисковой системой, она у противоположной стены. Введите код Якоба МакАллена, для этого нажимайте кнопки 11, 16, 1, 8. Забирайте документы и выходите в приёмную. Подберите на полу отвёртку и выходите на улицу.

Посмотрите на папку с документами на Якоба МакАллена, и достаньте из неё куб данных. Идите налево.

Тут случилась автокатастрофа и ведётся прямая телепередача - Эйприл немного попередразнивает ведущую и передача закончится. Поговорите с полицейским и идите в метро.

Едем на Улицу Надежды, надо отнести Воррену информацию о его сестре, взамен попросите его познакомить с другом.

Возвращаемся в метро и едем к докам Ньюпорта: как выйдете из метро, поднимитесь наверх, пройдите направо, ещё идите направо, к гаражу. Постучите как учил Воррен - три раза. Поговорите с Флиппером - в конце концов он нас впустит. Проходите внутрь гаража, идите налево и выйдете к Флипперу, поговорите с ним. Он покажет Эйприл кое-что об Авангарде, и даже скажет как попасть к ним, но за поддельное удостоверение он хочет 15000 долларов! Ну, или на худой конец новое антигравитационное устройство для своей машины. Где-то Эйприл такое устройство видела. По крайней мере, шансов добыть 15000 долларов у неё немного.

Выходим от Флиппера и при выходе из гаража посмотрите на машину - это машина для перемешивания красок. Используйте на неё банку содовой, а потом возвращайтесь в метро. Едем до станции Запад.

Нам надо пройти к месту аварии - посмотрите на ближайший указатель улицы - Эйприл подойдёт правее и вы сможете пройти куда надо.

Дайте полицейскому содовую - от копа избавились. Теперь используем осколок зеркала на лазер и подходим к машине: посмотрите на антигравитационное устройство, затем попробуйте взять его, а затем используйте на него отвёртку. Готово! Идём обратно к Флипперу - надо отдать устройство.

Флиппер очень доволен, но говорит, что удостоверение будет готово не раньше завтрашнего дня...



Omnia mea mecum porto

Едем на станцию надежды и идём в Собор - тут мы подслушаем очень интересный разговор между Раулем и Кортезом, затем поговорите с Кортезом и идите домой. Что это Зак подслушивает у нашей двери? Эмма и Чарли! Они хотят знать что происходит - поговорите с ними (screen shot 13) и смотрите заставку.

Глава четвёртая. Монстры.

Ну вот, мы снова в Аркадии, в таком виде... И помочь вернуться назад Эйприл никто не поможет!

Заходите в таверну и поговорите с владелицей этого заведения, затем поговорите со странным созданием у камина - оно приглашает Эйприл к себе в гости, но позже. Посмотрите на камин, на кресло, пройдите чуть по комнате и когда Эйприл скажет, что устáла, можете садиться в кресло.

Утром Эйприл разбудит владелица трактира. Попробуйте выйти из таверны и хозяйка вас остановит - нельзя ходить по городу в нижнем белье! За одежду и проведённую ночь владелица предложит помыть посуду - соглашайтесь.

Эйприл сделала даже больше, чем надо было, так что хозяйка дала нам немного денег! Ура! Монетки! :)

Выходим на улицу и идём вглубь, к дому с зелёной лужайкой (screen shot 14). Используйте искусственный лист растения на клумбу - теперь вам доступна Книга Тайн, но, по моему мнению, её лучше смотреть после окончания игры - там есть некоторые моменты, которые мы пока не прошли.

Заходите в дом и говорите к Абнаксусом, теперь идём к Брайану Вестхаузу и разговариваем с ним - он советует сходить к Веструму Тобиасу.

Идём на рынок - будем получать нагоняй от продавца карт, отдайте ему список доставки и сыграйте с напёрсточником. Чтобы выиграть, используйте отвёртку на каждый стакан: тот, который сдвинется, и содержит монетку. Требуем у жулика наш законный приз и предлагаем ему отвёртку в обмен на приз.

Теперь идём Храм, к Веструму Тобиасу - надо порасспросить его о многом (screen shot 16) - Тобиас советует пойти в Анклав, и поискать информацию в библиотеке. Идём в Анклав.

Спускайтесь вниз по лестнице и поговорите с библиотекарем - спросите о книге о летающих людях. Почитайте его и узнаете, что эти люди живут на острове Алаис.

Идём на причал, к капитану Небевею - этот упрямец никогда ни на что не соглашается просто так. Идём к старику и говорим с ним - он хочет свою птицу, тогда он поможет Эйприл, так как между ним и капитаном Небевеем есть должок. Будет птица - Небевей повезёт Эйприл.

Идём к напёрсточнику и предлагаем ему нашу волшебную палочку, ой, то есть, отвёртку, в обмен на один из призов. Какой приз? Ну... дайте подумать.. ну может птицу? Порядок - птица у нас в руках и мы можем вернуть её старику.

Отдаём птицу старику и идём к капитану Небевею - теперь он говорит, что рад бы помочь, но у него нет штурмана, да и ветра тоже нет.

Идём на север, в лес, проходим чуть дальше и смотрим заставку - Ворон свободен и очень благодарен Эйприл. Теперь, в трудной ситуации он придёт на помощь - достаточно просто поиграть на флейте. Пройдите чуть правее - нам навстречу идёт крот, поговорим с ним. Его зовут Бен-Банду и он потерял в лесу своего брата, пообещайте Бен-Банду, что поищите пропавшего брата.



Идём дальше - нет, не получится - мост разрушен, возвращаемся обратно и встречаем старуху. Поговорим с ней и предложим проводить её до дома. Заходите за старушкой в дом - милая старушка хочет угостить Эйприл обедом, но её надо набрать ягод для супа. Ну что же, хорошо, Эйприл подождёт её в домике.

Что это за стук? Кажется, он исходит от шкафа, интересно, а зачем шкаф закован цепью? Возьмите швабру справа от шкафа и используйте на шкаф - из шкафа выберется пропавший брат Бен-Банду и расскажет, что это ведьма, Гribблер, ловит проходящих по лесу и готовит из них обед. Вот ведь попали - надо как-то выбираться отсюда! Думай, Эйприл, думай.

Подойдите к столу и возьмите с него череп (screen shot 16), разбейте черепом окошко и подсаживайте крота на окно. Но он не успевает отпереть двери - Гribблер возвращается, и, увидев, что Эйприл натворила, переходит к решительным действиям.

Подходите к столу у двери и дёргайте доску под ним - ведьма побеждена! Выходим из дома и встречаем самого Бен-Банду - узнав, что Эйприл победила Гribблер, крот приглашает её к ним в деревню. Как мило.

Идём в деревню Банда и разговариваем со старейшиной (screen shot 17) - Эйприл оказана большая честь, она может провести ночь в жилище духов. Что это за жилище? Туда приходят духи близких нам и дают важные советы.

Поговорим с братом Бен-Банду и спрашиваем где жилище духов. Ну и устала же Эйприл за сегодня! Идём в жилище духов и ложимся спать. Смотрим заставку.

Глава пятая. Туда и обратно.

Ну и ночка - Эйприл и сейчас не смогла выспаться. Выходим и говорим со старейшиной, он даст нам - о, да! - осколок диска! Говорим с Вороном и идём к болоту, это направо, проходим по мосту и идём дальше. Сорвите розовый цветок и идите вглубь.

Идём направо и используем "руку" на каменного человека. О, боже! Да он живой! Используйте на него розовый цветок - не работает, спускайтесь вниз, к кусту с ягодами - там топь, не пройти (screen shot 18). Но у нас есть кое-кто, кто может помочь - играем на флейте и просим Ворона помочь. Используем птицу на куст, затем используем ягоды на розовый цветок и получившееся средство используем на человека - тот откроет нам проход в замок.

Уфф, лабиринт... Справа статуя горгульи как будто просит монетку - используем на неё монетку (screen shot 20), горгулья разворачивается - задуваем свечи и снова даём монетку и забираем перец и соль.

Подходим к горгулье слева и поворачиваем песочные часы - как только они перевернулись, быстро бежим через опустившуюся лестницу.

Пробуем взять листок у правой двери - не получается, смотрим на эту дверь и идём к двери чуть левее. Стучимся и снова переворачиваем песочные часы - бежим к самой левой двери, "руку" на эту дверь и проходим внутрь. На следующую дверь используем перец - проход открыт.

Попробуйте подняться по лестнице и нас встретит Ропер Клакс, поговорим с ним и предложим сразиться в честном бою. Вы, конечно, можете предложить ему играть во что хотите, но всё это Клакс делает лучше Эйприл. Лучше используйте на него калькулятор и предложите посоревноваться в скоростном счёте. Победа!

Проходите в башню, почитайте колдовскую книгу. Теперь собираем магические ингредиенты: отодвиньте занавеску и возьмите зелёную бутылку, справа на нижней полке - белую, в черепе на столе - синюю, посмотрите на стол с черепом и возьмите жёлтую бутылку.

Красная бутылка наверху - Эйприл её не достать. Открываем окно, играем на флейте и вызываем Ворона, используем его на бутылку - не получится - тяжело. Подходим к котлу и изучаем все бутылки - слушаем, трогаем и нюхаем. Теперь смешиваем ингредиенты обязательно в написанном ниже порядке:

белый + зелёный + синий. Получилось заклинание невидимости. Идём вниз, в подземелье и перед зеркалом используем заклинание невидимости на себя - теперь собственное отражение нам

не помешает - берём листок, смотрим на него. Да это листок, вырванный из колдовской книги! Идём к книге и вкладываем внутрь листок (screen shot 20).

Смешиваем в котле: желтый + белый + синий. Получаем «заклинание пушинки» - подходим к красной бутылке, используем на себя заклинание и берём бутылку.

Следующее заклинание:

зелёный + жёлтый + синий. Это «связующий элексир».

Дальше:

красный + красный + синий - получается «элексир взрыва».

Последнее заклинание:

белый + красный + синий - заклинание ветра.

Подходим к Ворону и используем на него заклинание ветра, а затем ворона - на окно. Смотрим на кристалл.

Обязательно сохранитесь! Далее речь пойдёт о редком, но иногда встречающемся глюке игры. Если вы подведёте курсор к пробирке с жёлтой крышкой - игра вылетит с ошибкой. По идее, нам надо использовать это заклинание на кристалл, делайте всё очень быстро: подведите курсор к крышке пробирки, нажмите один раз левую кнопку мыши (пробирка возьмётся) и сразу же уведите курсор с пробиркой за пределы инвентории. Делайте всё в одно движение: подводите курсор, кликаете и уводите курсор. Это не так сложно, как кажется - у вас обязательно получится. Это заклинание ещё надолго останется у вас в инвентории, просто не подводите к нему курсор, хотя нам придётся сделать это ещё раз в конце игры.

Использовали это заклинание на кристалл, затем используйте на кристалл заклинание взрыва – смотрим заставку.

Можно возвращаться в Маркурию, идём к капитану Небевею и говорим с ним – вот ведь скептик – используем на него заклинание ветра. Порядок! Надо найти штурмана. О, боже, Эйприл совсем забыла про свои работу доставщика карт – скорее идём в таверну и разговариваем с женщиной, стоящей у стойки – это Тан Луэк, так что отдаём ей карту. Оказывается, эта женщина – безработный штурман, предлагаем ей поработать штурманом Белого Дракона. Отлично! Штурман у нас теперь тоже есть.

Идём в храм, проходим налево и говорим с Тобиасом – он даст Эйприл Талисман Баланса. Вроде бы, мы сделали всё, что хотели, можно возвращаться на корабль (поговорим с капитаном) и отплывать в путь...

Глава шестая. Гроза Хаоса.

Идём в трюм (screen shot 21), смотрим на мешок и используем липкую конфету, чтобы поймать червя – это получится не с первого раза – берём червя, захватим топор у бочки слева и поднимаемся на палубу. Берите из бочки яблоко и идите наверх, на капитанский мостик, говорите с капитаном.

Похоже, что всё плохо... Капитан не хочет идти через шторм и сейчас мы плывём вовсе не туда, куда нам надо. Как бы нам отправить капитана отсюда погулять ненадолго? Открываем инвенторию и используем червя на яблоко, а червивое яблоко – на капитана. Теперь говорим со штурманом, затем смотрим на компас и опять разговариваем со штурманом, на этот раз – о компасе. В конце концов, предложите её сменить её у штурвала – пусть отдохнёт немного. Есть! Капитанский мостик свободен и мы можем подкорректировать курс – используйте Талисман Баланса на компас и зовём штурмана – похоже, что мы немного сбились с курса, пусть она выровняет корабль.

После заставки берём Талисман Баланса обратно – нас засекли! Говорим с капитаном, спускаемся в трюм и используем топор на сундук – ой! Эйприл не хотела! Она просто пыталась открыть сундук...

Тут заставка с морем ненадолго подвисает – просто подождите немного.

Глава седьмая. Голубое зеркало.

Эйприл уцелела, а вот весь экипаж, по-видимому, нет... Говорим с Вороном и смотрим на голову, высовывающуюся из воды (screen shot 22). Какая прелесть! Это, наверное, какое-нибудь милое сказочное животное, давайте погладим его – ааай!

«Милые сказочные животные» затащили Эйприл под воду и оставили в какой-то камере с воздухом. Ну, по крайней мере, они настроены достаточно дружелюбно и злобы не проявляют. Осмотрите наскальные рисунки на стенах (screen shot 23), затем посмотрите на стену, потом «рот» на стену – да стены этого домика дышат! Берём одну дышащую губку из стены, используем её на себя и спускаемся в воду.

Слева жёлтая раковина – открываем её, берём чёрную жемчужину и плывём в город. Вынимаем кристалл из стены и зелёную светящуюся субстанцию – возвращаемся в дышащий дом.

Повторяем ритуал, описанный в наскальных рисунках – если верить ему, то после него Эйприл сможет дышать под водой! Используем кнопку из инвентории на Эйприл, зелёную субстанцию на кровь, а теперь используем жемчужину на субстанцию – жемчужина стала золотой! Используем золотую жемчужину на Эйприл – ну что, попробуем, насколько это работает – в воду.

Плывём в город и говорим с маэрумом – это королева маэрумов, показываем ей кристалл. Выплываем из города и плывём к водорослям, что слева от дышащего дома. Отодвигаем водоросли и берём из них ещё один кристалл (screen shot 24). Снова отодвигаем водоросли и плывём внутрь, в пещеру – подберите на полу два кристалла и нажимаем на алтарь. Ставим кристаллы:

Первый (серый) кристалл в отверстие с символом пирамиды с глазом (поверните кристалл один раз);

Второй (коричневый) кристалл в отверстие с символом волны (поверните кристалл один раз);

Третий (жёлтый) кристалл в отверстие с символом рыбы (поверните кристалл два раза);

Четвёртый (зелёный) кристалл в отверстие с символом стрелы (поверните кристалл два раза).

Теперь поворачивайте окружности так, чтобы «огонь» был у «воды», «птица» у «рыбы», «маэрум» у «пирамиды». Алтарь светится – смотрим наскальные рисунки – да тут, похоже, не просто рисунки, а рассказана целая история народа маэрумов. Это интересно. Посмотрите на символ слева, и плывём в город, надо рассказать всё это королеве маэрумов. Смотрим заставку и ещё раз говорим с королевой. Теперь мы должны убить какую-то безумную акулу, чтобы доказать свою избранность.

Берём копьё, плывём к дышащему дому – правее него проход к обломкам корабля (screen shot 25). Достаём копьё и используем его на акулу – монстр повержен, «руку» на него – нам нужен акулий зуб в доказательство. Теперь заплываем внутрь корабля и берём Талисман Баланса – а Эйприл уж было начала думать, что навсегда его потеряла. Плывём в пещеру к алтарю и используем Талисман Баланса на символ слева. Берём часть диска из открывшейся ниши (ищем «рукой» в нише), и возвращаемся в город.

Показываем королеве маэрумов зуб акулы, часть диска и Талисман Баланса. Поговорите с королевой два раза и смотрите заставку – игра может ненадолго подвиснуть – ничего страшного, подождите немного.

Глава восьмая. Воссоединение.

Возьмите верёвку с обломков корабля и идите направо. Попробуйте поговорить с крабом – ничего не получится, он только пощёлкивает что-то непонятное; посмотрите на статую на скале и идите обратно.

Теперь идём налево и выходим к очень красивым развалинам



Omnia mea mecum porto

древнего города – посмотрите на статую и подходите к деревцу. Используйте на него верёвку и спускайтесь вниз. Спуститесь ещё чуть ниже, к обломкам, и возьмите под ними ключ. Вылезайте обратно и отвяжите от деревца верёвку – не оставлять же такую нужную в хозяйстве вещь!

Возвращаемся на побережье и зовём Ворона – разговариваем с ним и попросим осмотреть остров (используйте Ворона на джунгли за спиной).

Идём в джунгли, к пещере в виде человеческой головы (screen shot 26) и посмотрите на дерево слева и сразу же идём обратно – на карте появилось новое место у очень высокого дерева, идём туда.

Пройдите в центр картинки и поговорите со стикменами, маленький стикмен – самый разговорчивый. Они расскажут о пушке, которую они не могут достроить и о том, что статуи – это телефоны.

Пройдите вглубь и заберётесь на дерево и посмотрите в проход в горах – туда нам надо, но сейчас туда никак не попасть. Поговорите с маленьким стикменом и идите к пещере в форме человеческой головы. Залезайте внутрь пещеры и используйте ключ на отверстие, теперь поворачивайте ключ и после каждого поворота смотрите в глазок. Остановитесь, когда в линзе Эйприл увидит своё отражение, вытаскивайте ключ и идите к статуе в руинах.

Смотрим на основание статуи и установите символы как показано на скриншоте (screen shot 27). Теперь идите к статуе на скале и устанавливайте символы (screen shot 28), последняя статуя – под очень высоким деревом (screen shot 29). Когда установили символы, используйте «рот» на статую, а когда великан Каман проснётся, используйте «рот» на статую ещё раз.

Всё-таки говорить по такому «телефону» не очень удобно – идите на просеку, к Каману и говорите с ним и смотрите заставку.

Идём к Стикменам и говорим с ними – ура! Они отправились доделывать пушку! Идём за ними, к пушке и поговорим со стикменами ещё раз и идём к великану на утёс у моря. Поговорим с Каманом – ему нужна наживка, чтобы поймать себе обед. Какая нужна наживка? Что-нибудь яркое. Предложите ему в качестве наживки цветную обёртку от конфеты. Попросите у Камана удочку – он не даст, пока не поймает что-нибудь. Спуститесь со скалы и сразу же поднимайтесь обратно – великан уже обедает, рядом с костром забирайте леску и кости, поговорите с великаном и идите к стикменам.

Говорим со стикменом и используем на него леску, говорим ещё раз, в инвентории используем кость на верёвку и то, что получилось – на пушку. Жмём на рычаг – и вперёд!

Поговорим с алантийцем-стражем и смотрим на поток в пропасти, используем на него заклинание ветра, а затем заклинание пушинки на Эйприл – так мы можем без проблем перепрыгнуть пропасть. Страж расскажет нам про легенду о Виндбрингере – похоже, что зто действительно про Эйприл; идём в тоннель.

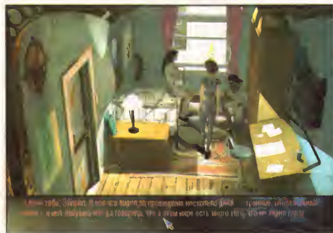
Говорим со стариком два раза (screen shot 30) и идём дальше, не входите пока в замок, а поговорите с девочкой, сидящей перед замком – вот ваш первый друг среди алантийцев. Идём в замок и скажите, что вы – Виндбрингер – упс, нас не пускают, не всякого пустят в замок; сперва Эйприл должна ответить на кое-какие вопросы: о ветре, море, звёздах и возвращении домой. Скажите, что сначала подготовитесь – давайте сначала поговорим с местными жителями. Говорите с девочкой о звёздах, с женщиной о возвращении домой, со стариком о море и со стражем о ветре – вот так, теперь, во всеоружии можно и отвечать на вопросы.

Ответы на вопросы таковы: о звёздах – души пяти предсказателей; о море – Октава; о возвращении домой – разбитый горшок; о ветре – гора Бактаан, башня света.

Теперь Эйприл может пройти в замок и поговорить с предсказательницей (screen shot 31). Смотрим заставку, после которой мы получим ещё один камень.

Мы снова в воде – трогаем песок, смотрим на отверстие, трогаем его, говорим с ним. Проплываем в большое отверстие наверху и оказываемся около ооочень большого глаза. Трогаем и говорим с ним (screen shot 32) – берите камень и смотрите заставку. Говорите с человеком в рясе, берите у него звёздную карту и камень.





Глава девятая. Тени.

Мы в Маркурии – идём вперёд и смотрим заставку. Мы перенеслись в Старк, в Кафедральный собор на улице Надежды. Поговорите со священником Раулем, едем домой. Что тут происходит? Почему Эмма кричит, чтобы Эйприл убегала? Похоже, что ответ на вопрос спустился к нам сам... (screen shot 33) Смотрим заставку.

Эйприл оказывается в номере: открываем окно, выглядываем и выпрыгиваем в воду! Уууx! Вроде сбежали. Но как пройти мимо охранника у дверей дома? У нас же осталось заклинание невидимости – используем его на Эйприл и проскальзываем мимо, идём в кафе. Но за нами уже гонятся – слева открывается таинственная дверь – бегите в неё и готовьтесь встретиться с леди Альвейн (screen shot 34) – но, только пройдя всю игру, вы поймёте, кто она такая и насколько она близка Эйприл...

Глава десятая. Возрождение.

Эйприл снова в Маркурии – идём к зелёному дому и говорим с Абнаксусом – оказывается, последний камень всё зто время был у него – просто было опасно отдавать его Эйприл. Сейчас время пришло - пора. Идём в Анклав и смотрим на пол: камень, добытый у тёмных людей, вставляем в нижнее отверстие; камень алатьенов и маэрумов – в верхнее отверстие; камень Венара – в левое отверстие; камень Банда – в правое отверстие (screen shot 35). Смотрим на каменную голову дракона на потолке и вызываем Ворона (играем на флейте). Используем Ворона на дракона – тот поупрямится, но всё-таки согласится помочь. Спускаемся в библиотеку: поговорите с Минструмом Ерином и спускайтесь вниз, к воде. Попробуйте повернуть колесо – не получается, поднимайтесь обратно к Минструму и поговорите с ним. Теперь попробуйте повернуть колесо ещё раз – всё в порядке, берите диск и идите в город, смотрите заставку.

Глава одиннадцать. Род.

Мы в Старке, в Ньюпорте, в своей студии. Берите краски и используйте их на холст – смотрите заставку и получайте камень. Теперь вы в Соборе – идите в метро, на станцию «Доки Ньюпорта», идём к Флипперу за фальшивым удостоверением. Заодно попро-

сите его разгадать звёздную карту (просто используйте её на Флиппера) (screen shot 36).

Едем на станцию «Кольцевая линия», идём налево и входим внутрь.

Оглядитесь и берите в мусорном баке коробку с пиццей и идём в магазин «Одежда», он слева (screen shot 37). Теперь идём к челноку, по дороге поговорите с полицейским и идите дальше направо, в здание MTI. Поговорите со служащим и используйте на него пиццу – вы доставщица пиццы и должны доставить её лично Якобу МакАллену. Проходите в лифт и поднимайтесь в кабинет МакАллена.

Прикоснитесь к столу – мда, не надо было этого делать... Сработала сигнализация и прибежал МакАллен, поговорите с ним и скажите, что отдадите ему диск и смотрите заставку.

Посмотрите на компьютер справа и нажмите на него – откроется дверь, бежим туда. На выходе идём в правый нижний угол экрана и смотрим заставку. Кортез? Говорим с Кортезом и смотрим заставку – Кортез так верит в Эйприл, что приносит себя в жертву ради неё... (screen shot 38)

Возвращаемся в лабораторию и нажимаем на компьютер – надо же забрать наш диск (screen shot 39). Теперь выходим и едем на метро на станцию «Доки Ньюпорта», идём к Флипперу – он, должно быть, уже расшифровал звёздную карту. Смотрим карту и идём в здание Авангарда и идём в проход правее челнока.

Поговорите с представителем и зарегистрируйтесь колонизатором (screen shot 40) – смотрим заставку.

Глава двенадцать. Сказочная страна.

Итак, Эйприл – колонизатор. Пробуем зайти сначала в женский туалет, а затем заходим в мужской. Вы не подумайте ничего плохого, при нажатии на кабинку хорошая девушка Эйприл говорит: «Даже и знать не хочу, что там происходит!» :) Нажмите слева на голову и используйте пластиковую карточку на аппарат – вы купили «мгновенное тепло».

Нажмите и отодвиньте урну у раковины, попробуйте открыть люк – ничего не получается, используйте монетку на решётку, открывайте люк (screen shot 41) и вперёд. Слева карта – смотрите на неё и идите на вход №1. Посмотрите на камеру и оторвите у неё кабель – сразу же бегом обратно в люк! Теперь идём на вход №2. Пока полицейского нет, используйте «мгновенное тепло» на чашку с кофе (screen shot 42) – и скорее убегайте обратно, пока полицейский не вернулся! Идём опять ко входу №2 и из-за решётки смотрим на полицейского. Подождите немного и полицейскому надоест пялиться в экран – он обязательно захочет выпить кофейку и вскоре убежит.

Эйприл, будь тут как дома. Выходим, обыскиваем висящий плащ, вытаскиваем из него магнитный ключ, смотрим на монитор слева (там панель управления секьюрити), нажимаем красную кнопку сверху в центре – выбирайте «order off duty» - она стала зеленой. Выходим туда, куда ушёл полицейский, и идём вперёд, в дальний коридор, идём к двери №5, открывайте замок магнитным ключом и выпускайте пленника.

Теперь идём вверх и направо – там стражник – возвращаемся обратно к панели управления секьюрити: жмём на Зону отдыха, выбираем «order off duty», потом на шлюз, выбираем «order off duty». Идём обратно в дальний коридор и направо, к шлюзу. Нажмите на красную кнопку (screen shot 43), осмотрите челнок, нажмите не нём на панель – нужен кислородный фильтр, без него челнок не заработает. Идём искать фильтр.

У панели управления секьюрити нажимаем Зону отдыха и выбираем «order off duty», затем нажимаем грузовой отсек и выбираем «order off duty». Выходим и идём вниз, в левый коридор, нам нужен грузовой отсек.

Посмотрите информацию на компьютерном терминале справа, затем «руку» на него – кислородные фильтры в ящике номер L-10-9. Кликаем на самые верхние, дальние ящики – это то, что нам надо. «Руку» на нужный ящик (screen shot44) и берём кислородный фильтр.

Возвращаемся к панели управления секьюрити: Зона отдыха, «order off duty», затем шлюз, «order off duty» - возвращаемся к челноку.

Ставим кислородный фильтр на место, говорим с Адрианом и жмём жёлтую кнопку.

Глава тринадцатая. Бесконечное путешествие.

Идём в пустыню, к башне – используйте Талисман Баланса на Хаос (screen shot 45) – не работает, сила Талисмана слабее Хаоса. Сейчас надо использовать заклинание усилении магии на Талисман баланса. Не забудьте про глюк, о котором упоминалось ранее: иногда игра вылетает при наведении курсора на эту колбу. Так же, как и в прошлый раз, одним движением кликайте по колбе с заклинанием и уводите колбу за пределы инвентории, затем используйте заклинание на Талисман. Используйте Талисман на Хаос – Хаос побеждён, но надо ещё кое-что сделать.

Смотрите на противоположный край скалы (слева) и идём к башне.

Перед нами всплывает картина из детства Эйприл – отдайте отцу кольцо и идите к башне. Осмотритесь, посмотрите вниз и позовите Ворона, поговорите с ним – используйте Ворона на статуи около башни. Затем поговорите с Вороном и используйте его на каньон, поговорите с ним ещё раз. Теперь используйте Ворона на Колодец Создания у статуй (screen shot 46) – Ворон вернётся с водой из Колодца Создания, используйте его на каньон, только быстро, пока он не выплюнул воду. Ура!!! Появился мост! Идём по мосту к башне. Смотрим на Колодец Создания, дотрагиваемся до него (screen shot 47) и используем диск на колодец. Трогаем ладонь и смотрим заставку. Используем на Гордоне Талисман Баланса. Смотрим заставку.

Эпилог.

Вот тут-то нам и открывается, кто такая это старушка, леди Альвейн – это и есть Эйприл, только много, много лет спустя. И с ней старый Ворон (screen shot 48).

Обязательно посмотрите Книгу Тайн – она доступна из главного меню. Эта книга содержит смешные ситуации при озвучке, музыку, не вошедшую в игру, интересные рисунки, а также песенку «April Dab» в исполнении Эйприл Райан.





Omnia mea mecum porto

Екатерина Воронина

BABYLON. От телепатов к центаврианам







После длительного периода раскачки и двухмесячного перерыва канал ТВ-6 буквально обрушил на зрителей бездну страстей, событий, интриг. Насыщеный драматизмом "Как феникс из пепла", кульминация телепатической сюжетной линии, стоящие особняком романтически-философский "День мертвых" и насквозь пропитанный "анти-нормальными" настроениями "Корпус – мать, Корпус – отец", а затем – долгожданное развитие основной темы пятого сезона, столкновение сил, пришедших на смену ворлонцам и Теням. Мы решили остановиться подробнее на двух сюжетных линиях, связанных с телепатами и центаврианами, а также рассказать о великолепном "Дне мертвых", оставив пока "за кадром" эпизод, посвященный Пси-Корпусу (в будущем мы планируем подробно рассказать о Корпусе и его истории).

Да возродится из пепла птица Феникс...

Вот мы и стали свидетелями развязки одной из сюжетных линий, связанных с телепатами. Развязки трагической, горькой, но неизбежной - такой ее сделала вся цепь событий, последовавших за появлением на станции Байрона и его телепатов.

Байрон с самого начала вызывал неоднозначную реакцию, и теперь, зная, какой конец ждал его, мы понимаем, насколько психологически точно Стражинский и Робин Даунз, исполнивший роль Байрона, создали этот образ. Интересно, что задолго до съемок эпизода "Как феникс из пепла", Даунз сказал в интервью, что у него есть своя теория, кто такой Байрон. Он очень много размышлял о судьбе своего персонажа и пришел к выводу, что в прошлом Байрон служил в Корпусе под началом Бестера и принимал участие в массовых убийствах, из-за чего покинул Корпус и решил избрать иной путь – путь ненасилия и доброты. Даунз не был до конца уверен, что его гипотеза верна, но постепенно реализовывал ее в более ранних эпизодах, поскольку Стражинский не возражал против подобной трактовки персонажа. И как мы теперь можем видеть, актер был абсолютно прав в своих предположениях. В этой серии мы с изумлением узнаем, что Байрон действительно в прошлом было очень близок к Бестеру, и это наложило глубочайший отпечаток на всю его жизнь.

В трилогии Грегори Киза о Пси-Корпусе говорится, что Бестер с большой симпатией относился к Байрону, тот был его учеником. Бестер заставил его открыть огонь по беззащитному транспорту не потому, что корабль нужно было уничтожить, а лишь для того, чтобы окончательно проверить своего помощника. Байрон должен был понять, что там находятся нормалы, а они на самом деле не люди, а так, второй сорт, на них не стоит растрачивать свои душевные силы. Нельзя сказать, что Байрон любит нормалов или уважает их, но он так и не смог забыть о расстреле невинных. Эту неослабевающую боль, мучительное чувство вины ему суждено было пронести в своем сердце всю жизнь.

С самого первого появления на Вавилоне 5 этот персонаж производил впечатление религиозного вождя, свято верящего в свою идею и стремящегося дать своим последователям счастье. На нем словно стояло клеймо мученика. Он пытался показать телепатам иной путь, отличный от насилия и гнева, путь, который мог бы сделать их свободными и счастливыми – во всяком случае, именно

так сам он верил. Неизвестно, к чему привело бы его стремление, хотя трудно отделаться от ощущения, что он обречен принести себя в жертву. Многие считают, что, давая согласие на создание колонии телепатов, Шеридан совершил ошибку, но, возможно, еще более серьезную ошибку совершил Байрон, настаивавший на подобной колонии. Даже если забыть о тайне происхождения телепатов, которую он узнал от Литы, происходящее на Вавилоне 5 наглядно демонстрирует, что у колонии не было шанса. Если не Корпус, то бандиты из Трущоб либо выжили бы Байрона со станции, либо заставили часть его последователей взяться за оружие.



А история с Литой и шокирующее открытие о роли ворлонцев в появлении телепатов стали катализатором неизбежного процесса. Если раньше Байрон боролся за право телепата считаться таким же человеком, как и остальные, то теперь он хочет большего. Он уже не просит, а требует, причем предъявляя ультиматум. Конечно, выбранный им момент чрезвычайно неудачен, однако вряд ли в какой-нибудь другой ситуации послы инопланетных держав спокойно восприняли бы тот факт, что телепаты-земляне следят за ними и читают их мысли, чтобы впоследствии использовать собранные сведения тем или иным образом. Скорее всего, в этот момент Байрон был просто ослеплен гневом, иначе не стал бы действовать подобным образом. Более того, он настолько поглощен своей идеей, настолько оскорблен тем, что ворлонцы создали телепатов лишь для того, чтобы использовать их в качестве оружия в будущих войнах, что в своей заботе о будущем "абстрактного телепата" он совершенно забывает о чувствах реальной Литы, о той боли, которую ей причиняет его поведение. И он сам, своими руками, лишает себя возможности обрести покой и счастье и предпринимает шаги, которые неизбежно приводят его к гибели.



Скорее всего, во время тех событий, о которых рассказывает эпизод "Как феникс из пепла", сам Байрон прекрасно осознает, что впереди у него ничего нет. Ведь у в настоящем у него лишь нереализованные планы и мечты, отчаяние, безысходность, неосуществленная попытка искупить свою вину. В действительности Байрон погибает не тогда, когда происходит взрыв, скорее, он медленно умирал с того момента, как телепаты, которых он учил, которым доверял и в которых верил, взялись за оружие. Возможно, истинным моментом смерти Байрона является тот миг, когда он убивает своего последователя, чтобы спасти Гарибальди...

Поэтому трагическая развязка неизбежна. Осознавая, что избранный им путь привел в никуда, что пролито слишком много крови, Байрон предпочитает убить себя, чтобы не попасть в руки Корпуса. Но он делает это не только в порыве отчаяния, прекрасно понимая, что подобная смерть превратит его в мученика, а его имя станет символом освобождения телепатов. Мечта Байрона будет жить хотя бы потому, что жива Лита, в которой сосредоточились все его надежды.



О Лите следует сказать особо. Надо честно признать, что Стражинский поступил по отношению к ней довольно жестоко. Он подарил ей возможность обрести счастье, избавиться от одиночества, почувствовать себя необходимой, чтобы вскоре отнять все это, причем навсегда. Вряд ли когда-нибудь Лите суждено найти кого-нибудь, похожего на Байрона – слишком ярка эта личность и слишком много боли придется пережить Лите из-за его смерти.

Однако теперь мы четко видим замысел JMS: он вынуждает Литу продолжить дело Байрона, стать тем, кто реализует его мечту о "доме для телепатов". И вряд ли Лита простит Бестеру и Корпусу гибель любимого человека. Скорее всего, в будущих эпизодах нас ждет интересное развитие темы "Лита и Пси-Корпус". Вот что сказал на эту тему Стражинский:

JMS: Из этого пепла возникнет нечто новое, как мы увидим позднее, - Лита расправит крылья и покажем всем, на что она способна. Нам было необходимо развить эту тему, чтобы заставить ее решиться на серьезный поступок и вступить в схватку со всем Пси-Корпусом.



И эта схватка еще ожидает нас впереди. Те, кто уже посмотрел выпущенные компанией Мост-Видео эпизоды "Крестового похода", знают, насколько ожесточенной и безжалостной станет она. А гибели Байрона и его телепатов суждено стать той искрой, из которой разгорится настоящий пожар.

Вторая чрезвычайно важная сюжетная линия эпизода, которой суждено оказаться теснейшим образом связанной с первым, – Гарибальди и Бестер. Мы уже давно ждали, когда же Майкл "разберется" с Бестером, превратившегося в его злейшего врага, и вот наконец-то этот момент настал. Но... Мы уже прекрасно знаем, насколько любит Стражинский неожиданные повороты сюжета, однако вряд ли кто-нибудь мог заранее предвидеть эту гениально написанную и фантастически разыгранную сцену между этими героями. Но несмотря на все восхищение великолепной игрой Вальтера Кенига (Бестер), трудно избавиться от ощущения бесконечной несправедливости того, что происходит с Гарибальди. Пережить все то, что случилось с ним за последний год, практически невозможно, но теперь, когда Майкла только-только начинает вставать на ноги, на него обрушивается новая напасть – блок, поставленный Бестером. А зная характер Гарибальди, нетрудно понять, что именно неспособность действовать может стать для него самым страшным ударом.

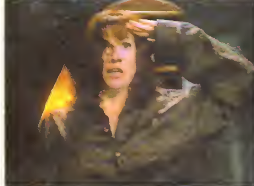


И Майкл придумывает себе лекарство – бутылку. Возможно, он ищет в ней способ побороть блокировку, установленную Бестером. А, быть может, он просто устал бороться? Что ж, нам предстоит узнать об этом в следующих эпизодах.











Мертвые в воспоминаниях живых

Нейл Гейман согласился написать сценарий для одного из эпизодов "Вавилона-5", и Стражинский с радостью ухватился за эту возможность, предоставив писателю право решать, чему будет посвящен эпизод. И в результате зрителям получили эпизод, который полностью отличается от всего, что мы видели в "Вавилоне-5", но при этом пропитан атмосферой сериала.

Гейман сам придумал сюжетный ход с частью станции, которая на некоторое время словно становится принадлежащей иной реальности, где объединяется мир живых и мир мертвых. Сама эта идея берет начало в иудаистской традиции, JMS полностью принял ее, попросив лишь дать в конце "рационалистское" объяснение всему происходящему, чтобы убрать излишний налет сверхъестественного. И в финале это объяснение излагает Локли, поскольку зритель уже полностью уверовал в ее нескончаемый рационализм (кстати, отснятый материал оказался слишком большим, и из эпизода было вырезано несколько сцен общей продолжительностью около 7 минут, в одной из который очень ярко проявился этот самый рационализм нового командира станции). Однако если даже сама Локли не верит до конца всем этим объяснениям, что уж говорить об остальных? И надо признать, что Гейману удалось великолепно сочетать сверхъестественность с рационалистской реалистичностью "Вавилона-5".

Стражинскому очень понравилась идея о том, что День мертвых (кстати, подобный праздник действительно существует в Мексике, где его отмечают 2 ноября) может воскресить погибших, поэтому он дал Гейману "карт бланш" в отношении того, каких персонажей можно вернуть к жизни. Одна из наиболее интересных и, к сожалению, нереализованных идей писателя – встреча Шеридана с самим собой, тем Джоном, который погиб на За'ха'думе. Жаль, что эта идея канула в лету, ведь как эффектно можно было бы тогда обыграть послание Коша Шеридану...

Итак, Гейман выбрал несколько пар персонажей – Лондо и Адира, умершая из-за интриг Мордена в 2260 году ("Интерлюдии к испытаниям"), Гарибальди и Доджер, погибшая в 2259 году во время одной из боевых операций Космофлота ("Десант"), Локли и ее подруга Зоя, покончившая с собой. И, возможно, самая неожиданная пара – Ленньер и Морден. Гейману так хотелось показать беседу этих персонажей, что он придумал целую историю о том, как они могли познакомиться. В одном из интервью Гейман рассказывал, что Ленньер все время казался ему Ланселотом. Ему очень понравилась идея, согласно которой Ленньер прилетит на станцию, чтобы обрести мудрость и кто-то из мертвых расскажет ему о будущем, но Ленньер не станет его слушать. И, в соответствии с представлениями писателя, этим "кем-то" оказался Морден, казненный Лондо в эпизоде "В самое пекло".

И писатель не ошибся - сцена разговора Ленньера и Мордена стала одним из наиболее ярких моментов эпизода. Здесь важна каждая деталь, каждая фраза, нам предлагается множество интерпретаций, и самым замечательным является то, что число этих интерпретаций поистине бесконечно. Ведь даже Эд Вассер, играя сцены с Ленньером, придерживался совершенно иной трактовки, нежели сам Стражинский! Он считал, что после ухода Теней исчезло то, что связывало Мордена с тьмой, и потому даже сменил кулон, который постоянно носил его персонаж – в этом эпизоде камень в кулоне светлый, а не темный, как прежде. Вассер считал, что Морден полностью искренен в своем стремлении предупредить Ленньера, однако накануне съемок актер узнал, что планы JMS были совершенно иными. Согласно трактовке Геймана и Стражинского, зрители не должны были до конца понять, каковы истинные мотивы Мордена, говорит ли он правду или нет. Но после разговора с Вассером JMS разрешил актеру играть эту сцену так, как он считает нужным.

Еще один важный сюжетный момент, также полностью придуманный Гейманом, - это история капитана Локли. Писатель согласовал свои черновики со Стражинским, но в целом прошлое этой героини было создано им. Гейману очень понравилось то, что в его распоряжении находится персонаж без прошлого, и он постарался сделать ее как можно более выпуклой и объемной. Подобный сюжетный поворот воспринимается совершенно неожиданно, но все сцены Локли и Зои выписаны и сыграны настолько тонко и точно (режиссер эпизод Дуг Лефлер был в восторге от игры Трейси Скоггинс), что после этого эпизода Элизабет Локли начинает восприниматься совершенно иначе, чем прежде.

Встреча Гарибальди и Доджер не менее неожиданна, но практически не несет на себе сюжетной нагрузки. Скорее всего, это великолепное "лирическое отступление", придающее налет романтизма и поэзии всему эпизоду. Удивительно, как Гейману удалось так точно почувствовать атмосферу "Вавилона-5", что Гарибальди и Доджер воспринимаются здесь совершенно естественными, несмотря на всю нереальность ситуации, в которой они оказались.

Однако в эпизоде есть еще одна пара, появление которой также было большим сюрпризом для зрителей. Дело в том, что комический дуэт Рибо и Зути действительно существует – это знаменитые в США комики Пенн и Теллер. Тема Рибо и Зути пронизывает весь эпизод и создает особый фон, на котором совершенно естественно выглядят Г'Кар с подушкой в командной рубке и Корвин, пытающийся повторить один из фокусов знаменитых артистов.

День (точнее, ночь) мертвых заканчивается, и жизнь на Вавилоне 5 потихоньку входит в свою колею. Но зрителям уже не удастся забыть то, что они увидели, и они будут иными глазами смотреть на хорошо знакомых персонажей.



Трагедия Лондо

Стражинский не раз говорил, что пять эпизодов - от "Медитаций над бездной" до "Падения Примы Центавра" можно рассматривать как один пятисерийный эпизод. Поначалу события развиваются неспешно, но затем спираль начинает раскручиваться с фантастической быстротой, обрушивая на зрителя лавину чувств и эмоций. Стражинский показывает нам, насколько изменчивой бывает судьба, и через несколько лет после безжалостной бомбардировки Нарна центавриане сами оказываются в положении своих прежних противников, за тем лишь исключением, что теперь против них выступает не одна держава, а сразу несколько. Мы становимся свидетелями того, как разыгранная словно по нотам комбинация дракхов приводит к катастрофе, последствия которой не исчезнут очень долго (судя по первым двум книгам из центаврианской трилогии, эти последствия для центавриан будут чрезвычайно серьезными).



А на фоне этих масштабных и судьбоносных событий вновь разыгрываются "маленькие трагедии" героев Вавилона 5. На первом месте, конечно же, стоит судьба Лондо. Несмотря на все, совершенное им в прошлом, вряд ли кто-нибудь может наблюдать без сочувствия, что происходит с ним в этих эпизодах.

На Вавилоне 5 положение Лондо безвыходное. Он прекрасно отдает себе отчет в том, что Шеридан не стал бы обвинять Центаврианскую Республику в организации нападений, не имея достаточных оснований. Он не может не доверять Ленньеру, однако вера в невиновность своих соплеменников сильнее. Но даже если бы у него возникли сомнения в этом, интересы Центаврианской Республики требуют, чтобы ее посол действовал в подобной ситуации жестко и решительно. И Лондо, предъявив ультиматум Межзвездному Альянсу, покидает Вавилон 5 и улетает на Приму Центавра, поскольку, как ему кажется, именно там он сможет доказать беспочвенность всех обвинений против своего народа.



Но на родине его ждет страшный удар. Лондо, привыкший иметь дело с тщеславием, амбициями и капризами придворных и научившийся великолепно справляться со всеми подобными преградами, наталкивается на глухую стену, пусть и невидимую, зато непреодолимую. В конце концов он все-таки получает возможность поговорить с регентом, но финал этой беседы ужасен. Чуть ли не впервые в жизни Лондо оказывается в положении, когда он бессилен что-нибудь изменить. Сколько он себя помнил, он всегда действовал, если происходящее не совпадало с его планами, - даже во времена Картажье Лондо имел возможность что-то предпринять. Однако сейчас его загоняют в угол. Все, что происходит с ним, - расплата за прошлые грехи. Ему казалось, что он уже расплатился сполна, однако, как выясняется, срок расплаты еще не подошел. Все начинается только теперь. И, глядя в лицо Лондо, который добровольно соглашается "принять" Стража, или на императора, сидящего в темной и безлюдной тронной зале, невозможно избавиться от мысли, что смерть старого Лондо в "Войне без конца" – это вовсе не трагедия, как казалось прежде, а дар судьбы.

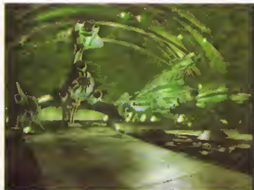


Однако Лондо – далеко не единственный персонаж в этих эпизодах, которому приходится переживать трудные дни. Гарибальди, которого после всех страданий четвертого сезона Стражинский "наградил" возвратом к алкоголю, Ленньер, утративший способность спокойно воспринимать брак Деленн и Шеридана, сама Деленн, вынужденная ради политических целей рисковать жизнью преданного друга, Лита, пытающаяся вновь обрести почву под ногами и помочь последователям Байрона, Вир, лучше других понимающий состояние Лондо и осознающий свою беспомощность в этих вопросах...

И несмотря на все это, после просмотра этих эпизодов мысли все время возвращаются к Центавру. В "Падении Примы Центавра" нам показали очень эффектный кадр, когда голографическое изображение Лондо появляется над горизонтом – император словно поднимается в небеса и оттуда говорит со своими подданными. После этого эпизода возникает ощущение, что над Примой Центавра нависла туча, в центре которой – дракх (кстати, блестяще сыгранный Уэйном Александером). И эта туча становится все мрачнее и опускается все ниже и ниже. Дракхи, решившие заменить своих хозяев, пришли всерьез и надолго. Из беседы Лондо и дракха становится понятно, что они действуют не просто ради желания отомстить, у них есть своя цель, которая пока скрыта от остальных. Сам дракх, блистательно сыгранный Уэйном Александером (который является рекордсменом по числу ролей в сериале), говорит Лондо, что после уничтожения За'ха'дума они обрели свой дом на Приме Центавра и собираются использовать отчаяние и боль центавриан, чтобы вести народ Лондо в нужном им направлении. Куда же именно? К сожалению, пока это загадка. Однако нам уже известны некоторые события из будущего, показанные в фильме "Призыв к оружию" и эпизоде "Война без конца", и мы можем сделать вывод, что вряд ли дракхи стремятся помочь центаврианам или какой-нибудь иной расе. На вопрос, что же ждет Приму Центавра в будущем, призвана ответить трилогия Питера Дэвида о центаврианах, главными героями которой стали Лондо и Вир. Возможно, будут осуществлены какие-то новые проекты, связанные со Вселенной Вавило-






на 5 (на реальность реализации таких планов недавно намекал Джерри Дойл в одном из своих интервью), где мы сможем подробнее узнать о замыслах Стражинского.

Только факты

Межзвездный Альянс

Шеридан и Деленн обращаются с просьбой к Серому Совету о создании нового типа кораблей – эсминцев, использующих технологии “Белых звезд”. Два прототипа новых кораблей были построены к 2257 году и были названы “Виктори” и “Экскалибур”.

Центаврианская Республика

Центаврианские корабли, совершавшие нападения на транспорты Альянса, управлялись с помощью специальных устройств, полученных от Теней.

После бомбардировки флотов нарнов и дрази Прима Центавра значительно разрушена, но Межзвездный Альянс потребовал выплаты значительных сумм в качестве репараций державам, пострадавшим в результате нападений на торговые маршруты.

Пси-Корпус

Пси-Корпус содержит в гиперпространстве флот из крупных транспортных кораблей, которые используются для того, чтобы перевозить шаттлы между зонами перехода. Очевидно, что их можно использовать и для каких-то других целей. Предполагается, что никто вне Пси-Корпуса не подозревает о существовании этих кораблей.

На Земле проводится теракты против Пси-Корпуса. Террористов обнаружить не удается, они оставляют одно и то же сообщение – “Помни Байрона”.

Оперативники Пси-Корпуса должны обладать способностью удерживать ментальных блок против телепатического зондирования по крайней мере в течение часа, чтобы гарантировать их защищенность от атак нетренированных беглых телепатов. По словам Бестера, даже самые мощные телепаты среди беглых не могут создавать телепатическое давление более 30-40 минут.

Джон Шеридан

С помощью одного из вернувшихся мертвецов Кош передал послание Шеридану: “ Когда наступит долгая ночь, вернись к Концу Начал”.

Элизабет Локли

В юности Локли и ее подруга Зоя увлекались наркотиками. Зоя покончила с собой, и зта смерть преследовала Локли всю ее жизнь. После самоубийства Зои отец Локли нашел ее, и через некоторое время Локли вступила в Вооруженные Силы Земли.

Ленньер

Согласно словам Мордена, Ленньер обречен предать Рейнджеров. Морден также намекнул, что Ленньер вскоре умрет.

С риском для жизни Ленньеру, единственному из рейнджеров, удается получить доказательства причастности центаврианских боевых кораблей к нападениям на гражданские транспорты Альянса.

Лита Александер

Лита начинает исследовать возможности, которые она приобрела благодаря ворлонцам. Помимо зтого, она заключает соглашение с Г’Каром, согласно которому она предоставляет в распоряжение нарнов ДНК телепатов, а нарнское правительство передает ей несколько исследовательских кораблей и определенную сумму денег.

Лондо

Стремясь помешать дракхам убить многих обитателей Примы Центавра, Лондо соглашается стать носителем Стража.

Лондо становится императором Центаврианской Республики.

Г’Кар

Пока Г’Кар находился вместе с Лондо на Приме Центавра, несколько нарнов проникли в его апартаменты и забрали книгу. За месяц она стала очень популярной, ее продажи могут превзойти продажи Книги Г’Квана. В итоге многие нарны воспринимают теперь Г’Кара как религиозного лидера, они собираются на Вавилоне 5, чтобы услышать его речи.

Ворлонцы

После ухода ворлонцев за Предел планета их стала недоступной для всех, кто хочет проникнуть к ней. По словам Литы, юные расы смогут получить доступ к Ворлону лишь через миллион лет.



Бракири

День мертвых происходит каждые 180 лет, это самый священный день для бракири. В системе Бракира (метрополия бракири) есть лишь одна комета, раз в 180 лет она приближается к их планете и ее появление символизирует наступление праздника. Если бракири не могут находиться на своей метрополии, им необходимо приобрести какую-то часть места, где они живут, и эта область должна не просто представлять их планету, а стать их планетой. В пределах этой области они общаются с мертвыми в течение этой ночи.

Метрополия бракири находится на расстоянии 27 световых лет от Вавилона5.

Бракири являются ноктюрналами, т.е. существами, ведущими ночной образ жизни. Сами они называют себя "детьми ночи".

Дрази

Среди дрази охранник-землянин – символ высокого общественного положения.

Отличительная особенность архитектурного стиля зданий на планете дрази – широкие балконы, выходящие на улицу.

Улицы городов дрази чрезвычайно узкие, поскольку дрази строили их так, чтобы войска и осадные машины не могли пройти по ним.

Наедине с микрофоном

"Как феникс из пепла"

Брюс Бокслейтнер (Шеридан)

Каждый эпизод, в котором появляется Бестер, становится моим любимым. Я очень люблю работать с Вальтером, он просто великолепен и всегда попадает в точку. И мне нравится сложность взаимоотношений между нашими персонажами: они словно разыгрывают шахматную партию. Кажется, Шеридан всегда одерживал верх, но с каждым разом Бестер все больше и больше становится похожим на дьявола.

Патрисия Толлман (Лита)

Не знаю, как я сыграла ту сцену. Будучи женщиной, я никак не могла понять происходящего. Как Лита могла покинуть Байрона? Куда ей идти? Ведь она сожгла все мосты. Так куда же ей идти? Чтобы вновь остаться одной?



by Craig T. Mathew

"День мертвых"

Эд Вассер (Морден)

Не знаю, что имел в виду Стражинский, но я играл эти сцены так, словно Морден был искренен. Я потом спросил Джо, почему он одобрил мою трактовку, если она расходилась с его пониманием сцен между Морденом и Ленньером. И он ответил: "Потому что это было важно для тебя".

"Корпус – мать, Корпус – отец"

Вальтер Кениг (Бестер)

Для меня самыми интересными были моменты, когда мы получали возможность узнать, как действует Бестер. В этом эпизоде вы узнаете очень много об этом персонаже – пусть не о его прошлом, но о том, как он думает, что им движет, каковы мотивы его поступков. О такой роли мечтает каждый актер.

"Тьма надвигается"

Мира Фурлан (Деленн)

Лично мне не нравится тот выбор, который сделала Деленн, отправляя Ленньера на это задание. Для чего? Что она доказывает и кому? Я не думаю, что какая-нибудь миссия может быть важнее человеческой жизни, а в особенности жизни близкого друга. Однако Джо сказал, что путь, по которому идут персонажи, очень сложен. Не чувствует ли Деленн себя виноватой в первую очередь потому, что знает, что совершает ошибку?



"Падение Примы Центавра"

Питер Юрасик (Лондо)

Все сочли этот эпизод очень мрачным и угнетающим. Но меня он скорее взбодрил, поскольку он настолько драматичен и мне было бесконечно интересно выразить это напряжение в своей игре.

Джо дал мне понять, что здесь очень много из истории о Фаусте. А я достаточно хорошо знаком с "Фаустом", чтобы понять, что одной из важнейших его проблем было все возрастающее одиночество. Продажа души не терпит свидетелей...

Уэйн Александер (Дракх)

Быть дракхом чрезвычайно интересно. Если начистоту, то я все время пытаюсь вообразить, что же такое – быть дракхом. Здесь речь идет о совершенно иной жизни, ином образе действий. Ведь по сути дракх воплощает в себе "потайную" форму существования, и это определяет способы их общения с другими существами. Все это бесконечно интересно изучать и исследовать.



Клуб-Вавилон - 123 585, а/я 27
e-mail: quiz@babylon5.incoma.ru
Beyond Babylon 5 - http://www.babylon5.incoma.ru
Рассылка "Babylon 5 в России" – http://subscribe.ru/kino.babylon5